

Morfologia lumilor posibile

Utopie, antiutopie, science-fiction, fantasy

Volum publicat în cadrul grantului
CNCS PN-II-ID-PCE-2011-3-0061.

Redactor: RaduToderici

Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României:
Braga, Corin (coord.)

xxxxxxx / Corin Braga (coord.);

București: Tracus Arte, 2015

ISBN xxxxxx

www.tracusarte.ro

Editura Tracus Arte

București, str. Sava Henția, nr. 2, sector 1

© 2015 Tracus Arte

Corin Braga
(coord.)

Morfologia lumilor posibile

Utopie, antiutopie, science-fiction, fantasy

Ștefan Borbély, Marius Conkan,
Niculae Gheran, Simina Rațiu, Andrei Simuț,
Olga Ștefan, Radu Toderici



Tracus Arte
2015

Portal și distopie în literatura *fantasy*

Introducere: de la geografia umanistă la teoria literară

Scriitorii fantăști și literatura *fantasy* scrisă de aceștia au înlesnit apariția unei varietăți uriașe de spații care alcătuiesc o hartă complexă a lumilor imaginare. Wonderland, Neverland, Narnia, Middle Earth, ca să amintesc doar câteva dintre cele mai faimoase, sunt asemenea lumi³⁷⁷ care și-au fixat deja specificul și coordonatele în imaginarul colectiv, putând fi văzute ca spații adiacente la ceea ce noi percepem și gândim drept realitate – cu toate că realitatea însăși reprezintă astăzi un concept revizuit, pus la îndoială sau chiar contestat în mai multe domenii.

Este posibil ca explozia de spații și lumi imaginare (*fantasy* și *science fiction*), inițiată în secolul al XIX-lea și continuată apoteotic până în secolul XXI, să fie o reacție firească, de sincronizare inconștientă cu teoriile tot mai rafinate despre spațiu, care au început să apară mai ales în a doua jumătate a acestei perioade. Nu poate fi considerat nicidecum o coincidență faptul că, odată cu publicarea *Stăpânului inelelor* și a *Cronicilor din Narnia*, care și-au câștigat rapid notorietatea în rândul cititorilor, a avut loc în anii '60-'70 un fenomen teoretic de amploare, pe care cercetătorii și, în special, geografii îl numesc *the spatial turn*³⁷⁸. Cu alte cuvinte, revoluția

377 Pentru o viziune enciclopedică asupra lumilor imaginare, recomand Alberto Manguel și Gianni Guadalupi, *The Dictionary of Imaginary Places*, London, Bloomsbury, 1999.

378 „Turnura spațiului“, v. Phil Hubbard, Ron Kitchin (ed.), *Key Thinkers on Space and Place*, London, Sage, 2011/2004, p. 2.

literaturii *fantasy* realizată de J. R. R. Tolkien, urmat îndeaproape de C. S. Lewis, autori care au reactualizat importanța spațiilor imaginare pentru individ, influențând relația acestuia cu celălalt și cu lumea³⁷⁹, și-a găsit un răspuns inconștient în revizitarea conceptului de spațiu, produsă în rândul geografilor și extinsă, spre exemplu, până la nivelul filosofiei și al teoriei literare. Eseul introductiv la *Key Thinkers on Space and Place*, semnat de Phil Hubbard și Rob Kitchin, surprinde tocmai modul în care spațiul și locul au devenit „concepte totemice”³⁸⁰ în explorarea relațiilor sociale și culturale.

„Disputa” subtilă a fost purtată, în mod firesc, între geografii fiziciști și cei umaniști, mărun discordiei fiind natura conceptului de spațiu. În geografia fizică a continuat, însă, să predomine noțiunea de spațiu absolut, care este un conținător neutru al fenomenelor sociale și culturale. Geografii umaniști (precum Anne Butimer, David Ley, Edward Relph, Yi-Fu Tuan și Nigel Thrift) au apelat, în schimb, la metode fenomenologice și existențialiste, în efortul lor de a analiza interacțiunea dintre individ și spațiu/loc, insistând asupra experienței umane a spațiului și relevând implicațiile teoretice care decurg din aceasta. Disputa privitoare la caracterul concret sau, dimpotrivă, absolut al spațiului nu s-a ivit brusc în secolul al XX-lea, ci ea a fost formulată periodic încă din Antichitate. În timp ce Thales din Milet a meditat, pentru întâia oară, asupra naturii concrete a spațiului, susținând că materia primordială a universului

379 Documentarul J. R. R. Tolkien: *Master of Middle Earth* ilustrează, spre exemplu, impactul pe care trilogia *Stăpânul inelelor* l-a avut asupra generației *Flower Power*. Mulți tineri ai acestei generații și-au făcut un manifest din atitudinea și vestimentația lor, întrucât imitau (vestimentar și comportamental) personaje reprezentative pentru lumea creată de Tolkien.

380 Phil Hubbard, Ron Kitchin (ed.), *op. cit.*, p. 2. Spațiul (*space*) și locul (*place*) sunt concepte clar delimitate de geografi, așa încât ele nu sunt interșanjabile în cadrul discursului teoretic. Cu toate acestea, voi folosi în eseu mai ales termenul de *spațiu* (imaginar, ficțional etc.) și voi păstra termenul de *loc* în discuția despre portal.

este apa, Anaximandru, un gânditor din generația imediat următoare, a considerat că o asemenea materie primordială nu poate fi decât Infinitul și Nelimitatul³⁸¹. De altfel, pozițiile pro și contra ale geografilor și filosofilor, legate de această chestiune, au germinat până în secolul al XX-lea și s-au remarcat prin rafinamentul pledoariilor pentru natura concretă și existențială a spațiului sau, dimpotrivă, pentru cea absolută. Începând cu anii '70, geografii umaniști au reușit, astfel, să regândească/re-examineze treptat noțiunile de spațiu și loc: întâi au demontat înțelegerea lor clasică, apoi au furnizat teorii consistente cu privire la relația dintre spațiu/loc și fenomenele culturale, sociale, politice și economice din interiorul lor³⁸². Astfel, spațiul a ajuns să fie „instrumentul-cadru în construcția imaginariilor culturale”³⁸³, sau chiar conceptul „regăsit pretutindeni în gândirea modernă”³⁸⁴. Ceea ce a urmat acestei expansiuni a geografiei umaniste a fost o influență reciprocă între discursul geografic și cel filosofic și literar. În aceeași perioadă, cuprinsă între anii '60 și începutul secolului XXI, au fost publicate mai multe studii care tratează spațialitatea și rolul spațiului/locului în cadrul romanului: dintre acestea le amintesc pe cele scrise de Joseph A. Kestner, Leonard Lutwack și Wesley A. Kort³⁸⁵. Cel dintâi a

381 v. Joseph A. Kestner, *The Spatiality of the Novel*, Detroit, Wayne State University Press, 1978. În capitolul „Spatial Secondary Illusion” („Iluzia secundară spațială”), Kestner realizează o scurtă istorie a conceptului de *spațiu*, de la originile sale antice până în secolul al XX-lea.

382 Contribuțiile geografilor umaniști în dezbaterile despre spațiu și loc sunt inventariate în *Key Thinkers on Space and Place*. Astfel, fiecărui cercetător reprezentativ îi este dedicată câte o fișă de dicționar care conține o sinteză a teoriei sale, dar și observații cu privire la influența pe care o asemenea teorie a avut-o în spațiul academic.

383 Phil Hubbard și Ron Kitchin (ed.), *op. cit.*, p. 2: „the framing device in the creation of cultural imaginaries”.

384 „The everywhere of modern thought”: constatare a lui Nigel Thrift, *apud* Phil Hubbard și Ron Kitchin (ed.), *op. cit.*, p. 2.

385 Joseph A. Kestner, *op. cit.*; Leonard Lutwack, *The Role of Place in Literature*, Syracuse, Syracuse University Press, 1984; Wesley A. Kort, *Place and Space in Modern Fiction*, Gainesville, University Press of Florida, 2004.

lansat, spre exemplu, ideea că, deși este o artă temporală (în viziune canonică), romanul conține o rețea spațială care nu poate fi defel ignorată teoretic. La rândul lor, geografi umaniști și-au îndreptat atenția asupra legăturii dintre geografie și literatură, relevant fiind, în acest sens, volumul de eseuri *Humanistic Geography and Literature*, coordonat de Douglas C. D. Pocock³⁸⁶. În ultimii ani, accentul a fost tot mai mult pus pe relația dintre structurile spațiale și cele culturale. Bertrand Westphal, spre exemplu, a introdus un nou domeniu de cercetare, cel al geocriticii³⁸⁷, în timp ce alți cercetători actuali analizează legătura dintre spațiile reale și cele ficționale, folosind metodele geografiei literare³⁸⁸. Aceasta ar fi o trecere în revistă a principalelor transformări de care a avut parte conceptul de spațiu, în transferul continuu dintre metodele geografiei și cele ale științelor umaniste (fie că este vorba de filosofie sau teorie literară).

Ce s-a întâmplat însă, în tot acest timp, cu discursul critic despre literatura *fantasy*? Deși o asemenea literatură a renăscut sub condeii lui J. R. R. Tolkien și C. S. Lewis (care rămân, până astăzi, reprezentanții de vârf ai genului *fantasy*) criticii s-au confruntat, încă din anii '60, cu cel puțin două probleme care cereau soluții pertinente: definirea și legitimarea termenului general de *fantasy*. Construcția fulminantă de lumi imaginare, alternative (cum sunt Narnia ori Middle Earth), a fost relativ sincronă cu turnura pe care conceptul de spațiu a luat-o în cadrul teoriilor geografice, filosofice și literare³⁸⁹.

386 Douglas C. D. Pocock (ed.), *Humanistic Geography and Literature*, London, Croom Helm, 1981.

387 v. Bertrand Westphal, *La Géocritique, Réel, Fiction, Espace*, Paris, Éditions de Minuit, 2007. Ediția pe care am consultat-o este cea din limba engleză: Bertrand Westphal, *Geocriticism: Real and Fictional Spaces*, traducere de Robert. T. Tally Jr., New York, Palgrave Macmillan, 2011.

388 În spațiul academic românesc, prima carte folosește metodele geografiei literare este cea semnată de Andreea Răsuceanu, *Bucureștiul lui Mircea Eliade: elemente de geografie literară*, București, Humanitas, 2013.

389 Chiar dacă, începând cu George MacDonald și Lewis Carroll (în secolul al XIX-lea), literatura *fantasy* a înflorit, la începutul secolului trecut,

Dacă pentru geografii umaniști centrală este experiența culturală a spațiului real, pentru fantaști precum Tolkien și Lewis provocarea a constituit-o experiența umană a spațiului imaginat (transcris în hărți amănunțite ce alcătuiesc imagini alternative ale lumii). De aceea, mai productivă ar fi fost, în opinia mea, folosirea instrumentelor deja dobândite, spre exemplu, de geografia umanistă în înțelegerea și definirea literaturii *fantasy* și a spațiului imaginar. Or, prinși tocmai în demersul de a defini și legitima, prin mijloace canonice, acest tip de literatură, cei mai cunoscuți cercetători s-au văzut nevoiți, cu puține excepții, să se întoarcă la aceleași ipoteze și demonstrații care ilustrează un câmp restrâns de interpretări și nu sunt deschise la un dialog interdisciplinar³⁹⁰. Pe de altă parte, chiar și cercetările recente asupra literaturii *fantasy* s-au dovedit imune la contribuția esențială pe care teoriile despre lumile ficționale (cum este cea a lui Toma Pavel³⁹¹) au avut-o în plan cultural. Fiind, întâi de toate, o literatură a spațiului³⁹², literatura *fantasy* poate fi astăzi citită și interogată

și prin autori precum J. M. Barrie (cu seria volumelor *Peter Pan*), teoriile despre spațiu se ivesc în aceeași perioadă postbelică în care sunt publicate romanele de căpătâi ale lui C. S. Lewis și J. R. R. Tolkien, exponenții grupului *The Inklings*, alcătuit din scriitori care au inovat literatura *fantasy*.
390 Putem observa, în acest sens, că termeni precum *imposibilul*, *supranaturalul*, *imaginarul*, *irealul*, *anormalul*, *violare a legii naturale* sunt folosiți, în unanimitate, pentru a analiza ficțiunea *fantasy*, care este văzută prin lentila îngustă a opoziției dintre realitatea perceptuală și lumea imaginată. Aceste definiții, în loc să circumscrie în mod clar structura ficțiunii *fantasy*, pornesc de la principii ale realității cunoscute pentru a se întoarce tot la ea. Mai ales că *imposibilul*, *supranaturalul*, *irealul* sunt termeni inexacti, care adaugă o notă de ambiguitate acestor viziuni teoretice și nu reușesc să surprindă esența imaginarului *fantasy*, construit după legi diferite de cele ale realității și insuficient investigate.

391 v. Thomas Pavel, *Fictional Worlds*, Cambridge, Harvard University Press, 1986. Ediția în limba română: Toma Pavel, *Lumi ficționale*, traducere de Maria Mociorniță, prefață de Paul Cornea, București, Mînera, 1992.

392 Michel de Certeau, unul dintre pionierii cercetărilor despre spațiu și loc, afirmă: „Every story is a travel story—a spatial practice“ (în cartea

din perspective considerate până acum excentrice, dar care pot fi utile în analiza spațiului imaginar.

Integrând teoriile existente despre acest tip de literatură într-un ansamblu conceptual care își are rădăcinile în geografia umanistă, în studiile culturale, dar și în cele despre spațiul literar ori despre imaginație și imaginar, eseu de față explorează un evantai larg de ipoteze și structuri spațiale. Cu toate acestea, zonele ample pe care literatura *fantasy* le cuprinde fac imposibilă parcurgerea lor în întregime. De aceea, mă voi opri doar asupra ficțiunilor *fantasy* în care unul sau mai multe personaje pătrund printr-un portal în lumea alternativă. Mai ales că portalul, ca element tematic și spațial, este puțin discutat în studiile literare și culturale. A doua parte a eseului este dedicată analizei lumilor alternative care sunt situate dincolo de portal și sunt construite pe modelul clasic al conflictului dintre bine și rău, dintre forțele utopice și cele distopice. Personajele pătrund în portal ca să fie recreate identitar potrivit lumii celeilalte și, în multe cazuri, să poarte o bătălie pentru spațiul alternativ (sau chiar compensatoriu) care devine, în cele din urmă, o amprentă a propriei lor identități.

Metamorfoza culturală a portalului

Ce este un portal? Care este relevanța lui în cadrul literaturii *fantasy*? Putem revizui, dintr-o nouă perspectivă, această literatură, folosind portalul ca lentilă teoretică? Ce semnifică scorbura de iepure prin care Alice coboară în Wonderland sau șifonierul prin care frații Pevensie pătrund în Narnia?

The Practice of everyday Life, Berkeley, University of California Press, 1984, p. 116). Această afirmație, „fiecare poveste este o poveste de călătorie“, a devenit celebră în rândul teoreticienilor, datorită perspectivei inedite pe care o adaugă discuțiilor despre spațiu. Dacă literatura *fantasy* conține, prin definiția ei, povești de călătorie, atunci ea este, întâi de toate, o literatură a spațiului (iar nu a timpului, cum este în mare măsură literatura realistă).

Aceste spații intermediare au vreo importanță conceptuală și culturală, dincolo de funcția lor tematică de a transporta personajele în lumi alternative? C. N. Manlove, Gary K. Wolfe, Brian Attebery ș.a. văd în literatura *fantasy* un teritoriu al imposibilului care violează și restructurează legile realității³⁹³. În sensul acestei dihotomii radicale, între realitatea consistentă (posibilă) și lumile alternative (supranaturale și imposibile) intervine o frontieră teoretică dificil de penetrat, care poate fi riguroasă sau, dimpotrivă, înțeleasă ca un portal metaforic. De ce realitatea perceptibilă și cea imposibilă sunt neapărat opuse și care este structura de graniță a acestei opoziții? Nu sunt, oare, portalurile propriu-zis tematice din ficțiunea *fantasy* o oglindă a limitelor cu care cercetătorii se confruntă în investigarea acestui tip de ficțiune? Convingerea mea este că, pornind de la portalurile tematice (*id est* spațiile de tranzit) din literatura *fantasy*, se pot găsi justificări teoretice pentru o înțelegere mai complexă a lumilor ficționale (fie ele fantastice sau nu), care sunt legate și, în același timp, sunt separate de lumea actuală printr-un portal metaforic. Cu alte cuvinte, o analiză detaliată a locurilor de trecere spre lumea feerică ne poate furniza instrumentele conceptuale cu ajutorul cărora să regândim, pe de o parte, frontierele (și pasajele) dintre realitate și ficțiune, iar pe de altă parte să aprofundăm relația dintre lumea actuală și amplasamentele imagineare situate în interiorul ei.

Putem porni, astfel, de la constatarea că pretutindeni întâlnim portaluri. Fie că vorbim despre căile de acces într-o instituție (laică sau religioasă), despre holurile care ne conduc spre siguranța odăii noastre de somn sau despre mediile virtuale care transformă lumea în care trăim într-o dimensiune

393 v. Brian Attebery, *The Fantasy Tradition in American Literature*, Bloomington, Indiana University Press, 1980; Kathryn Hume, *Fantasy and Mimesis*, New York, Methuen, 1984; C. N. Manlove, *Modern Fantasy: Five Studies*, Cambridge, Cambridge University Press, 1975; Gary K. Wolfe, *Critical Terms for Science Fiction and Fantasy*, New York, Greenwood Press, 1986, pp. 38-40.

imaginată-și-reală, portalurile fragmentează continuitatea spațiului cotidian, adăugând acestuia noi orizonturi constructive (ori, din contră, negative, dacă ne gândim la portalul închisorii sau la cel al ospiciului). Nu încap, astfel, îndoială că portalul (abstract sau material) structurează existența umană, întrucât „din antichitatea egipteană și mitologia greacă, la romanul medieval și drama shakesporeană, până la literatura *high fantasy* și la realismul magic postmodern al secolului al-XX-lea, noțiunea de a accesa un spațiu situat dincolo de mundan a capturat imaginația”³⁹⁴. Pe de altă parte „filosofii, vizionarii și scriitorii au discutat, de-a lungul istoriei, despre noțiunea de realități separate, care pot fi accesate ieșind din corpul fizic prin diverse praguri sau pasaje”³⁹⁵.

Lynne Hume, în cartea *Portals: Opening Doorway to Other Realities Through the Senses*³⁹⁶, din care am extras citatul anterior, consideră că portalul este prezent, întâi de toate, în imaginarul șamanic, un exemplu ilustrativ fiind peștera (un „văl“ religios) care facilitează accesul la o lume transcendentă³⁹⁷. Suprafața unei peșteri este o membrană între lumea celor vii de afară și lumea spiritelor situată la un alt nivel ontologic. Peștera constituie un spațiu sacru prin care șamanul poate pătrunde în alte lumi sau este chiar locul de întoarcere simbolică în pântecul Mamei. De altfel, picturile și inscripțiile

394 Lori M. Campbell, *Portals of Power*, Jefferson, McFarland & Company, 2010, p. 5: „From ancient Egyptian and Greek mythology to medieval romance and Shakespearean drama to twentieth-century high fantasy and postmodern magical realism, the notion of accessing a space beyond the everyday has captured the imagination“.

395 Lynne Hume, *Portals: Opening Doorways to Other Realities, through the Senses*, Oxford, New York, Berg, 2007, p. 1: „Philosophers, visionaries and writers throughout history have written and discussed the notion of separate realities that can be accessed by moving beyond the physical body via some sort of doorways or passage“.

396 *Ibidem*.

397 În capitolul „Entrances and Exits“, *op. cit.*, Lynne Hume realizează o sinteză a portalurilor în practicile religioase, folosind metodele antropologiei senzoriale.

săpate pe pereții peșterii sugerează experiențe în stări alterate de conștiință, provocate mai ales prin consumul de substanțe psihotrope. Metodele antropologiei senzoriale pe care autoarea le aplică sunt concludente în acest sens, deoarece trecerea prin portal implică o serie de tehnici specifice și folosirea unuia sau a mai multor simțuri. Portalul este văzut, astfel, ca un vehicul senzorial, întrucât el poate fi vizual, tactil, olfactiv și auditiv³⁹⁸. Din această cauză, alterarea simțurilor este un proces recurent al trecerii prin portal, el fiind răspândit și în literatura *fantasy*, atunci când personajele care intră în lumea cealaltă se află într-o stare hipnagogică, trăind confuz între somn și trezie³⁹⁹. Peștera reprezintă, astfel, imaginea arhetipală a portalului, care capătă forme diverse de-a lungul istoriei culturale. De aceea, nu este întâmplător faptul că, în plin regim raționalist, mitul platonice folosește peștera ca metaforă spațială pentru legătura dintre lumea sensibilă și cea inteligibilă. De asemenea, peștera șamanică își găsește ecou și în portalurile imaginate în literatura *fantasy*, de la scorbură de iepure la șifonierul vrăjtit, chiar dacă avem de-a face cu bazine semantice diferite⁴⁰⁰. Fie că vorbim despre peșteră sau despre alte spații de tranzit, portalul către lumile celelalte funcționează în majoritatea culturilor și religiilor ca arhetip, un alt exemplu de imagine-prag fiind mandala din ritualurile budiste. Să fie, oare, portalul din literatura *fantasy* la rândul lui un spațiu religios? Ce fel de „religie“ ar putea reflecta el atunci, ținând cont de faptul că literatura *fantasy* europeană, așa cum ni se întâmplă astăzi, este doar una dintre multele

398 Peșterile, simbolurile vizuale, cântecele, dansul, mirosul – toate aceste pot fi, în contextul practicilor religioase, niște portaluri.

399 Așa cum se întâmplă, spre exemplu, cu Alice (despre care știm că visează când intră în Wonderland) sau cu frații Darling (care, la ceas de somn, sunt călăuziți de Peter Pan spre Neverland).

400 În timp ce scorbură de iepure prin care Alice ajunge în Wonderland poate fi înțeleasă ca o imagine ludică a peșterii-portal, șifonierul vrăjtit prin care frații Pevensie intră în Narnia are semnificații creștine, fiind creat dintr-un arbore paradisiac.

consecințe ale conflictelor ideologice care coboară concentric până în Renaștere (și chiar dincolo de ea)⁴⁰¹?

În cultura europeană, relația dintre spațiul cunoscut/perceput senzorial și lumile de dincolo este, însă, mult mai complexă și a depins în mare măsură de modul în care au fost receptate imaginarul și imaginația în raport cu *mainstream*-ul cultural. Mai precis, deschiderea spre celelalte lumi a fost condiționată de acceptarea sau contestarea gândirii magice sub cupola ideologiei creștine. În Renaștere asistăm, pe de o parte, la reemergența materialului ocult al antichității târzii, la revalorizarea gândirii magice și la resemantizarea mitologiei păgâne, iar pe de altă parte la o cenzură drastică a imaginarului, girată de instituția creștină⁴⁰². Așa încât imaginația ca portal spre spațiile alternative (mă refer la cele atașate unei dimensiuni magice) a fost vehement contestată de pe poziții dogmatice. *Visul unei nopți de vară*, de William Shakespeare, surprinde, spre exemplu, asemenea atitudini contrare față de imaginație, care este pe rând conotată pozitiv și negativ. Visul, ca pecete a imaginației și ca portal spre lumea spiritelor guvernată de Oberon și Titania, este instrumentul prin care personajele descoperă și ating esența erosului. În schimb, Tezeu denunță imaginația ca manifestare a nebuniei și a imaterialității, însă tot el, printr-un act întemeietor, transformă Atena într-un spațiu profund erotic, care împletește, în consens cu viziunea premodernă despre suflet, rațiunea și pasiunea, intelectul și viața⁴⁰³.

401 Unii istorici literari (printre care Richard Mathews) stabilesc rădăcinile literaturii *fantasy* în Antichitate, chiar și *Epopoea lui Ghilgameș* și *Odiseea* lui Homer fiind incluse în această literatură amplă. O asemenea metodă generalizantă, bazată pe similarități minime de imaginar, se poate dovedi neproductivă, întrucât nu operează cu criterii precise de selecție a operelor. Literatura *fantasy*, chiar dacă prelucrează mituri din imaginarul antic, ia naștere, totuși, ca ecou al convusiilor culturale care încep în Renaștere și continuă, sub alt chip, în Romantism.

402 Corin Braga, *10 studii de arhetipologie*, Cluj-Napoca, Dacia, 2007, pp. 149-150.

403 Jan H. Blits, *The Soul of Athens*, Lanham, Lexington Books, 2003.

Cu toate că a satanizat orice practică ocultă, chiar și în creștinism sunt vehiculate ideile de portal și lume alternativă, mai ales prin imaginea lui Christos, văzut ca ușa prin care credincioșii ajung în Împărăția Cerurilor⁴⁰⁴, și prin cartografia complexă a Iadului și Raiului, ca spații de ispășire, respectiv mântuire în Viața de Apoi⁴⁰⁵. Cenzura gândirii magice, fortificată în secolul baroc de bisericile protestante și catolică, a fost continuată totuși în secolul al XVIII-lea sub semnul unui radicalism de altă natură: raționalismul iluminist.

Revenirea la suprafață a materialului magic va avea loc în romantism, pe bună dreptate numit o „renaștere a Renașterii“. [...] Totuși, în comparație cu epocile anterioare, imaginația ocultă suferă o mutație esențială. Din cauza noii poziții ocupate de rațiune în istoria mentalității europene, fantasticul este tot mai puțin perceput în termeni metafizici (ca manifestare a unei realități transcendente) și tot mai mult în termeni psihologici (ca materializare a unor obsesii inconștiente).⁴⁰⁶

Gândirea magică s-a aflat mereu între paradigme, fapt care dezvăluie caracterul ei tranzitoriu. Ea a străbătut invizibil diferite spații dogmatice, pentru a se ivi constant în punctele de criză ale acestora. Modul în care funcționează portalul este, astfel, adecvat pentru înțelegerea gândirii magice. Ea a revenit continuu sub diverse forme, tranzitând invizibil spațiile de cenzură și catalizând percepția de sine a individului și legătura lui cu alteritatea. De aceea, gândirea magică, situată la „frontiera“ dintre spațiul fizic și cel metafizic, sub greutatea canonică

404 Lynne Hume, *op. cit.*, p. 6: „To Christians, Jesus Christ is «the way, the truth, and the light», and one enters the Kingdom of Heaven through him. In the Acts of John 95:26–27, Jesus Christ is quoted by John as saying: «95:26 I am a door to you/ who knock on me. Amen./ 95:27 I am a way to you/ the traveller. Amen.».“

405 Dante Aligheri, în *Divina comedie*, a creat arhicunoscutele și arhiinterpretatele hărți imaginare ale Infernului, Purgatoriului și Paradisului.

406 Corin Braga, *op. cit.*, p. 149.

a creștinismului și raționalismului, este ea însăși un portal cu deschidere spre lumile de dincolo (imaginare, psihologizate). Corin Braga punctează, fără să-l numească neapărat, caracterul tranzitoriu al gândirii magice, care în Renaștere a fost un portal către lumea ocultă a spiritelor, iar în romantism s-a pre-schimbat într-o cale de acces spre abisalitatea umană:

Transcendența religioasă tinde să fie înlocuită de interioritatea psihologică, iar mistica lasă treptat loc esteticii. Acest sistem de mutații, de la rațiune la irațional, de la obiectiv la subiectiv, de la exterior la interior face ca romantismul să resimtă emergența materialului ocult ca o lentă înălțare la suprafață a continentului scufundat al inconștientului. Tipologia personajelor romantice (dublul, femeia „meduzeică“, monstrul, titanul, geniul) exprimă revenirea din adâncuri a unor complexe autonome ale inconștientului colectiv.⁴⁰⁷

În romantism regăsim, așadar, primele tentative de rafinare literară a ideii de portal, care își trag seva din mutațiile culturale suferite de gândirea magică. Un exemplu ilustrativ este cel al dublului romantic (eteral și concret)⁴⁰⁸, care este un portal către teritoriul inconștient al personajelor supuse unui scenariu de autocunoaștere. În romantism are loc, de asemenea, valorizarea accentuată a basmului (popular și cult), care este tot o formă de reîntoarcere a gândirii magice, de investigație a inconștientului individual și colectiv, și care constituie una din matricile literaturii *fantasy* scrise în secolul al XX-lea. Născută ca o contra-reacție la realismul secolului al XIX-lea, cel care a pus capăt vizionarismului și evazionismului de factură romantică, literatura *fantasy* a revitalizat, poate cel mai pregnant, gândirea magică sedimentată de-a lungul istoriei culturale. Așa încât, ea reciclează atât miturile clasice și imaginarul ocult al

407 *Ibidem*, p. 150.

408 *Ibidem*.

Renașterii, cât și tematica basmului și caracterul vizionar al imaginației romantice. Odată cu literatura *fantasy*, lumile alternative, care orbitează la frontiera realității concrete, capătă consistență imaginară și ideatică. Lumea de aici și cea de dincolo, lumea primară și cea secundară există și sunt delimitate prin frontiere precise, camuflete sub forma portalului⁴⁰⁹. Vreme de secole, gândirea magică a fost un portal metaforic care a subminat spațiile dogmatic-raționaliste, având deschidere către cosmosul nevăzut și mistică. Ea a intervenit de fiecare dată ca să atenueze criza de imaginar și să restabilească echilibrul lumii, deteriorat de supremația și densitatea uriașă a gândirii raționale. De aceea, în literatura *fantasy*, portalul materializează tocmai gândirea magică, subtil inserată ca loc de trecere dinspre o lume înregimentată canonic spre una a fanteziei. Numai personajele care au o astfel de gândire magică pot vedea dincolo de suprafața concretă a unui șifonier sau a unui tablou și își pot accesa interioritatea abisală care alcătuiește lumea cealaltă, universul situat deopotrivă înafara și înlăuntrul lor.

Portalul metaforic sau frontiera dintre *posibil* și *imposibil*

Cenzura gândirii magice și, implicit, a imaginației își găsește corespondentul, în cazul literaturii *fantasy*, în marginalizarea acesteia în raport cu literatura canonică. Alungate la marginea sistemului de valori estetice și culpabilizate ca simplă literatură pentru copii, cu caracter moralizator, ficțiunile *fantasy* problematizează în mod productiv această margine care

409 Literatura *science fiction* s-a ivit odată cu literatura *fantasy* (primul roman *science fiction* fiind *Frankenstein*, de Mary Shelley, publicat în 1818), însă nu este o consecință a mutațiilor pe care gândirea magică le-a suferit din Renaștere până în romantism. Ea poate fi pusă pe seama revoluțiilor științifice care au marcat secolul al XIX-lea, singurul numitor comun dintre literatura *fantasy* și cea *science fiction* fiind importanța pe care scriitorii romantici, englezi și francezi, au conferit-o imaginației (ca proces ontologic esențial).

devine, pe rând, frontieră, portal și instrument de plasare a cititorului într-o lume cu legi diferite și chiar opuse celor ale realității. Cu alte cuvinte, marginea pe care literatura *fantasy* a orbitat în jurul centralității estetice (corespunzând așa-numitei literaturi înalte) a fost sublimată tematic și ideatic prin felul în care ficțiunile *fantasy* construiesc lumi alternative, situate dincolo de marginea realității, de ceea ce este acceptat și validat ca posibil. Cercetătorii consecvenți ai literaturii *fantasy*, în efortul lor de a o justifica și defini, au popularizat tocmai formele diverse ale marginii/frontierei imaginare și culturale, proiectate în și asupra acestui tip de literatură.

Începând cu anii '70, în spațiul britanic și american a fost practicat, astfel, un discurs pertinent de legitimare și definire a literaturii *fantasy*. C. N. Manlove (1975), W. R. Irwin (1976), Brian Attebery (1980) și Kathryn Hume (1984) au analizat ficțiunile *fantasy* raportându-le la *mainstream*-ul literaturii (îndeosebi realiste) și au încercat să circumscrie funcțiile și imaginarul acestui gen de ficțiuni despre lumile celelalte. Brian Attebery și Kathryn Hume, de exemplu, definesc ficțiunea *fantasy* ca „o violare a ceea ce autorul crede în mod clar a fi legea naturală”⁴¹⁰, respectiv ca „o îndepărtare de limitele a ceea ce este în mod obișnuit acceptat ca real și normal”⁴¹¹. Alți teoreticieni găsesc în categoria imposibilului (deși vagă și suficient de abstractă) trăsătura definitorie a literaturii *fantasy*⁴¹². Firește că analiza și argumentele acestor cercetători sunt mult mai minuțioase, de aceea m-am aplecat aici doar asupra elementelor care pot fi atașate conceptului de portal. Astfel, frontiera constituie metafora-cheie care stă la baza acestor tentative teoretice de a defini literatura

410 Brian Attebery, *op. cit.*, p. 2: „Any narrative which includes as a significant part of its make-up some violation of what the author clearly believes to be natural law – that is fantasy“.

411 Kathryn Hume, *op. cit.*, p. xii: „By fantasy I mean the deliberate departure from the limits of what is usually accepted as real and normal“.

412 V. Gary K. Wolfe, *op. cit.*, pp. 38-40.

fantasy. Legea naturală și violarea ei, îndepărtarea de ceea ce este real și normal, imposibil *versus* posibil sunt concepte care marchează ideea de graniță între realitatea (incomplet justificată teoretic) și lumea alternativă (ireală). Operând cu asemenea termeni dihotomici și privind realul, normalul și posibilul ca stări de fapt incontestabile, cărora li se opune imaginarul (imposibil, supranatural) al ficțiunilor *fantasy*, astfel de teorii riscă să fie prea tehnice și să își dinamiteze obiectul cercetării. Dincolo de contra-argumentele care pot fi aduse acestor modalități de abordare a literaturii *fantasy*, conceptul de portal a însoțit invizibil (chiar dacă nu a fost aproape deloc integrat teoretic) ideea că lumi alternative gravitează la frontierele cu realitatea, inversând și subminând legile acesteia.

Rituri de trecere și non-locuri

Pe de altă parte, portalul ca „frontieră” conceptuală este o consecință firească a recurenței portalului ca „frontieră” spațială. Încercarea de a găsi interpretări magice sau filosofice acelor structuri ezoterice și materiale, care conectează spații de naturi diferite și care permit atingerea unui alt nivel, adesea superior, al existenței, nu este de dată recentă. Primul studiu consistent realizat în acest sens îi aparține lui Arnold van Gennep care, în *Rituri de trecere* (1909)⁴¹³, investighează dimensiunile magico-religioase ale trecerii materiale / simbolice în alte lumi, așa cum sunt ele întâlnite la populațiile semi-civilizate.

Cum poate fi, însă, explicată această fascinație pe care individul și unii cercetători o manifestă asupra spațiului (real sau imaginat) și, mai ales, asupra spațiului de trecere care leagă între ele lumi imaginare sau amplasamente ale lumii

413 Arnold van Gennep, *Rituri de trecere*, Iași, Polirom, 1996.

reale? Un posibil răspuns este formulat de Michel Foucault care, în eseuul său despre heterotopii⁴¹⁴, afirmă că, după devvalorizarea și desacralizarea treptată a timpului, care a devenit alienantă pentru individ și societate⁴¹⁵, spațiul este singurul care își mai poate păstra o formă de sacralitate și de înveliș magic. Pornind de aici, Foucault definește conceptul de heterotopie drept *celălalt spațiu*, amplasat în cadrul lumii reale și accesat prin ritualuri specifice (de altfel, câteva din principiile heterotopice își au ecou în riturile de trecere analizate de Van Gennep). Pe de altă parte, celebrul eseu al lui Foucault pune bazele unei înțelegeri mai adânci a portalului, care este conținut la nivelul heterotopiei, întrucât aceasta poate fi ori un spațiu autonom sau, altfel spus, un al treilea spațiu real și imaginat (cum este teatrul), ori un loc de trecere cu scop purificator sau inițiativ, un portal către alte lumi și stadii existențiale (spre exemplu, cimitirul sau spitalul).

Ca să înțelegem importanța portalului în literatura *fantasy*, putem găsi suficiente ipoteze și idei lămuritoare în geografia umanistă. Cu toate că relația dintre individ și spațiu/loc constituie tema centrală în teoriile geografilor umaniști, la orizontul acestor interpretări care pun în lumină caracterul existențial al spațiului s-au ivit chestiuni puțin discutate până astăzi, cum este cea a *non-locului*. Acest concept este analizat în detaliu de Marc Augé în cartea sa *Non-places*⁴¹⁶. Pornind de la noțiunea de *loc antropologic*, care este încărcat de identitate și semnificații culturale, cercetătorul identifică,

414 Michel Foucault, „Des espaces autres“, în *Dits et écrits: 1954-1988*, vol. IV (1980-1988), Paris, Gallimard, pp. 752-762, 1984. Vezi și „Of Other Spaces“, <http://web.mit.edu/allanmc/www/foucault1.pdf>, consultat la 12. 01. 2015.

415 Timpul a devenit, în ultimele decenii, un concept atât de flexibil și contestat, încât unii fizicieni au îndoieli cu privire la existența lui reală.

416 Marc Augé, *Non-Lieux, introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Paris, Seuil, 1992. Ediția pe care am consultat-o este: Marc Augé, *Non-Places: Introduction to an Anthropology of Supermodernity*, traducere de John Howe, London, Verso, 1995.

în contextul a ceea ce numește supermodernitate, o serie de non-locuri care sunt goale de conținut existențial și cultural. Mai precis:

Dacă un loc poate fi definit ca relațional, istoric și legat de identitate, atunci un spațiu care nu poate fi definit drept relațional, istoric sau legat de identitate va fi un non-loc. Ipoteza înaintată aici este aceea că supermodernitatea produce non-locuri, însemnând spații care nu sunt ele însele locuri antropologice.⁴¹⁷

Aeroportul, supermarketul, autostrada (și în general, toate zonele de tranzit) sunt asemenea non-locuri care au la bază figura călătorului și a consumatorului. Mediate de cuvinte și chiar de texte ce trimit la spații pe care călătorul doar și le imaginează, ele devin și construiesc niște utopii banale, clișeice. Așa încât, „spațiul non-locului nu creează nici identitate singulară, nici relații; el creează doar solitudine și similitudine”⁴¹⁸. Conceptul de non-loc este intuit, totuși, de Michel Foucault în eseul amintit mai sus, chiar dacă heterotopia este un termen mai general care implică și ideea de sacralitate a spațiului. Deși au avut un impact semnificativ în rândul științelor umaniste, argumentele lui Marc Augé sunt primite cu reținere de unii cercetători care consideră că distincțiile dintre loc și non-loc nu sunt suficient de clare, întrucât non-locul poate fi, la rândul său, înțeles și trăit ca loc, în accepțiune antropologică. Tocmai aceste argumente și contraargumente m-au determinat să găsesc o legătură între

417 *Ibidem*, pp. 77-78: „If a place can be defined as relational, historical and concerned with identity, then a space which cannot be defined as relational, or historical, or concerned with identity will be a non-place. The hypothesis advanced here is that supermodernity produces non-places, meaning spaces which are not themselves anthropological places“.

418 *Ibidem*, p. 103: „The space of non-place creates neither singular identity nor relations; only solitude, and similitude“.

non-loc (cu varianta sa posibilă de loc de tranzit) și portal.

Să fie, oare, portalul din literatura *fantasy* un astfel de non-loc? Răspunsul este undeva la mijloc, deoarece Marc Augé ilustrează non-locul prin atribute parțial negative, precum lipsa identității singulare, solitudine, similitudine, concepte care se cuvin reformulate pozitiv în cazul portalului. Dacă „spațiul călătorului trebuie văzut ca arhetip al non-locului“, atunci, în mod cert, portalul este un asemenea non-loc prototip, care își are rădăcini, după cum am arătat, în imaginea religioasă a peșterii și care este, astfel, o metaforă a gândirii magice. Pe de altă parte, non-locul este conținătorul unor identități solitare, care nu relaționează existențial unele cu celelalte. Din acest punct de vedere, portalul poate fi înțeles ca un non-loc constructiv, întrucât solitudinea personajului este inițiatică și religioasă, deoarece este legată de ritul de trecere oficiat la pragul lumii imagine. Dacă într-un non-loc precum aeroportul sau supermarketul identitățile devin invizibile prin uniformizare, în non-locul portalului identitatea personajului care pătrunde solitar în lumea secundară capătă însemnătate ritualică, fiind supusă unui proces de autocunoaștere. De altfel, Marc Augé surprinde câteva nuanțe ale non-locului care pot folosi la o nouă interpretare a portalului:

Locul și non-locul sunt, mai degrabă, precum polaritățile opuse: primul nu este niciodată șters definitiv, al doilea nu este niciodată complet; ele sunt precum palimpsestele în care jocul amestecat al identității și relațiilor este încontinuu rescris.⁴¹⁹

Această observație trebuie analizată dintr-o dublă perspectivă: cea a identității personajului care intră în portal și cea a portalului în sine, ca non-loc ce leagă un spațiu primar

419 Marc Augé, *op. cit.*, p. 79: „Place and non-place are rather like opposed polarities: the first is never completely erased, the second never totally completed; they are like palimpsests on which the scrambled game of identity and relations is ceaselessly rewritten“.

de altul secundar. În primul rând, identitatea personajului începe să fie „rescrisă“ tocmai în clipa în care acesta pătrunde în portal și ajunge, mai apoi, să cunoască lumea imaginară și să se cunoască, prin intermediul ei, pe sine. „Rescrierea“ identității personajului, în călătoria sa inițiativă, este un ritual care începe într-un non-loc (cel al portalului), fiind ulterior continuată prin cunoașterea lumii imaginare în întregimea ei (fie că vorbim despre elementele utopice sau despre cele distopice care o alcătuiesc).

În al doilea rând, putem privi portalul ca non-loc palimpsest într-un sens diferit de cel specificat de Marc Augé. Aceeași legătură care există între locul antropologic, care nu este șters definitiv, și non-locul care nu este niciodată complet poate fi stabilită între lumea primară și cea secundară, dacă atribuim portalului funcția de palimpsest. În ton cu identitatea personajului care începe să fie „rescrisă“ în portal, lumea primară pe care același personaj o abandonează temporar începe să fie „ștearsă“ (chiar dacă nu definitiv) în această zonă-palimpsest. De altfel, identitatea personajului este inseparabilă de cea a lumii primare, așa încât „rescrierea“ identității atrage cu sine „ștergerea“ treptată a lumii primare, dar și apariția, dincolo de portal, a unei lumi cu care identitatea „rescrisă“ se va contopi. Astfel, portalul, ca palimpsest și ca zonă ilizibilă spațial, este cadrul celor trei procese ontologice recurente în ficțiunea *fantasy*: „ștergerea“ lumii primare, „rescrierea“ identității personajului și, simultan cu acestea, „scrierea“ altei lumi pe temelia celei „șterse“. De aceea portalul poate fi interpretat, mai degrabă, ca un non-loc atipic, de tip palimpsest, în interiorul căruia se șterge și se rescrie continuu identitatea unei lumi și a unui personaj. Chiar dacă nu îl analizează ca palimpsest spațial și nici măcar nu încearcă să-i nuanțeze natura de spațiu, câțiva teoreticieni ai literaturii tratează portalul strict din perspectiva identității personajului care intră în lumea secundară.

Emergența teoretică a portalului

Două sunt, în acest sens, cercetătoarele care, în cărțile lor recente, au pus degetul pe rana deschisă a discursului teoretic despre literatura *fantasy*, evitând să îl mai legitimizeze în vreun fel și lărgindu-i evantaiul conceptual (care s-a îngustat în ultimele decenii): este vorba de Farah Mendlesohn și Lori M. Campbell. În *Rhetorics of Fantasy*⁴²⁰ (2008), respectiv *Portals of Power*⁴²¹ (2010), noțiunea de portal este analizată în detaliu și golită de caracterul ei considerat până atunci convențional, primind semnificații ce stau la baza unei înțelegeri mai puțin epidermice a literaturii *fantasy*. Acestor două cărți li se adaugă *Theorising the Fantastic* (1996)⁴²², în care Lucie Armitt trasează o hartă a teoriilor (structuraliste și psihanalitice) care pun în lumină conceptele de *fantasy* și fantastic (precum și alte concepte complementare acestora). Deși demersul lui Armitt este folositor în virtutea viziunilor paradigmatică pe care le reflectă (și care până la *Theorising the Fantastic* n-au fost frecventate într-o astfel de manieră erudită), pentru noțiunea de portal sunt lămuritoare mai ales speculațiile din jurul frontierei simbolice, pe care ficțiunea *fantasy* o proiectează și o conține.

Primul studiu care inventariază și analizează succint funcțiile portalului și ale agenților magici este „The Secondary Worlds of High Fantasy“ (1982)⁴²³, semnat de Kenneth J. Zahorski și Robert H. Boyer. Pornind de la eseul lui J. R. R. Tolkien, „On Fairy Stories“⁴²⁴, care conține prima

420 Farah Mendlesohn, *Rhetorics of Fantasy*, Middletown, Wesleyan University Press, 2008.

421 Lori M. Campbell, *op. cit.*

422 Lucie Armitt, *Theorising the Fantastic*, London, Arnold, 1996.

423 Kenneth J. Zahorski și Robert H. Boyer, „The Secondary Worlds of High Fantasy“, în Roger C. Schlobin (ed.), *The Aesthetics of Fantasy Literature and Art*, Brighton, The Harvester Press, 1982, pp. 56-81.

424 J. R. R. Tolkien, „On Fairy Stories“, Web: http://www.rivendellcommunity.org/Formation/Tolkien_On_Fairy_Stories.pdf, consultat la 20. 01. 2015.

terminologie de referință asupra literaturii *fantasy* și care operează, pentru întâia oară, cu o serie de mutații dintre lumea primară spre cea secundară (și viceversa), cei doi autori împart lumile secundare în trei categorii: lumi care nu sunt tangente cu lumea primară, lumi primare suprapuse peste lumile secundare, care pot fi accesate prin intermediul unor portaluri, și lumi secundare în interiorul altor lumi. Pentru discuția despre portal, importantă este cea de-a doua categorie (în care se încadrează, spre exemplu, Wonderland, Neverland și Narnia), întrucât Zahorski și Boyer lansează prima încercare, chiar dacă limitată, de analiză a portalului:

Unul dintre aspectele fascinante ale relației dintre lumea primară și cea secundară sunt natura și varietatea portalurilor și ale agenților cu rol de portal, prin care personajele trec prin și dinspre o lume. [...] Sistemul nostru, larg și flexibil, conține următoarele categorii: (1) portaluri convenționale; (2) agenți magici și supranaturali; (3) lumi ale umbrelor de tip platonice; și (4) portaluri științifice și pseudoștiințifice.⁴²⁵

În viziunea celor doi autori, spațiile care fac legătura între lumea primară și cea secundară sunt simple portaluri convenționale, de aceea sunt de acord cu Lori M. Campbell, care consideră că „aceste clasificări dispersează convenția standard în tipuri care mai degrabă se referă la lumile pe care asemenea porți le deschid, decât la portaluri și la capacitatea lor simbolică”⁴²⁶. În câteva studii recente, însă, conceptul de portal este mai limpede aplicat teoretic și constituie un obiect hermeneutic în sine. Farah Mendlesohn îi atașează chiar un tip de ficțiune *fantasy*, și anume *portal-quest* care, alături de

425 *Ibidem*, p. 64.

426 Lori M. Campbell, *op. cit.*, p. 2: „these classifications simply break down the standard convention into types that more often reference the worlds these gateways open into, rather than the portals themselves or their symbolic capacity“.

alte trei categorii (ficțiunile imersivă, intrusivă și liminală) acoperă întregul domeniu al literaturii *fantasy*. Deși, în ton cu Zahorski și Boyer, Farah Medlesohn definește în mod simplificat ficțiunea *fantasy* de tip portal ca o lume fantastică accesată printr-un loc de trecere⁴²⁷, noutatea studiului său constă în relevarea funcției metamorfice a spațiului de tranzit:

Cel mai relevant este faptul că ficțiunea *fantasy* de tip portal permite și se bazează atât pe protagonist, cât și pe cititor în dobândirea de experiență [...] Ficțiunile de tip portal ne conduc gradual până la punctul în care protagonistul își cunoaște suficient lumea cât să o poată schimba [...] Când ne gândim la ficțiunile de tip portal, presupunem că portalul duce din spre lumea noastră spre fantastic, dar ficțiunea de tip portal se referă la pătrundere, tranziție și negociere.⁴²⁸

Portalul declanșează, astfel, o serie de călătorii simbolice care conduc atât la cunoașterea de sine a personajelor, cât și la transformarea lumii în care trăiesc acestea. Spațiul alternativ deschis de portal problematizează, chiar dacă la un nivel metaforic, anxietățile lumii primare. Călătoria în spațiul alternativ „rescrie” identitatea personajelor, iar consecințele acestei transformări se repercutează și asupra lumii primare, pe care personajele o părăsesc și la care se reîntorc permanent. Farah Mendlesohn conferă, așadar, portalului mai mult decât o funcție strategică în narațiunea *fantasy*, însă demersul său a fost considerat insuficient pentru depistarea

427 Farah Mendlesohn, *op. cit.*, p. xix.

428 *Ibidem*, p. xix: „Most significant, the portal fantasy allows and relies upon both protagonist and reader gaining experience [...] portal fantasies lead us gradually to the point where the protagonist knows his or her world enough to change it [...] When we think of portal fantasies, we commonly assume that the portal is from «our» world to the fantastic, but the portal fantasy is about entry, transition, and negotiation“.

complexității simbolice a noțiunii de portal⁴²⁹ (și chiar pentru justificarea ei conceptuală). În schimb, Lori M. Campbell, în *Portals of Power*, aprofundează capacitatea metamorfică a portalului. Acesta nu este gândit doar ca punct de frontieră între lumi, ci ca un agent având puterea simbolică de „a iniția un proces de transformare pe numeroase planuri – social, psihologic, politic și spiritual”⁴³⁰. Prin urmare, portalul este un palimpsest în care lumea primară este „rescrisă” ca spațiu existențial și cultural odată cu „rescrierea” identității personajelor. Definiția pe care Campbell o oferă portalului este, în acest sens, concludentă: „toate acele ființe vii, locuri, obiecte magice care acționează ca agenți pentru protagoniști, permițându-le să călătorească între lumi și/sau să aibă acces la înalte planuri ale conștiinței”⁴³¹. Putem lega această definiție de funcția pe care Lynne Hume o atribuie portalului religios, cum este peștera, spre exemplu. Portalul religios este rezultatul unor stări alterate de conștiință și este o poartă către lumile metafizice. Deși perspectiva teoretică a lui Campbell sparge înțelegerea standard a portalului și pune într-o nouă lumină modul în care impactul cu lumile alternative are consecințe în lumea reală, insistența asupra agenților magici (*porters*) lasă într-o zonă de penumbră ideea de spațiu de tranzit.

Cu toate acestea, mai ales prin contribuția lui Mendlesohn și Campbell, cercetările privitoare la conceptul de portal (fie că îl numim prag sau poartă⁴³²) au devenit tot mai numeroase și variate ca metode teoretice, deși nu a fost epuizat întregul câmp de semnificații pe care portalul îl poate încorpora și reflecta asupra lumii. Fiind abordat din unghiuri

429 Lori M. Campbell, *op. cit.*, p. 3.

430 *Ibidem*, p. 6: „to initiate a process of transformation on numerous levels – social, psychological, political, and spiritual”.

431 *Ibidem*, p. 6: „all those living beings, places, and magical objects that act as agents for a hero(ine) to travel between worlds and/or to access higher planes of consciousness”.

432 Mulți cercetători de limbă engleză folosesc, mai degrabă, termeni precum „doorway”, „threshold” sau „gateway”.

diferite, portalul a ajuns să însemne, astfel, nu doar un simplu spațiu de tranzit (precum scorbura de iepure din povestea lui Lewis Carroll sau șifonierul din *Cronicile din Narnia*), ci a fost asimilat, cum precizează Lori M. Campbell, acelor personaje și obiecte magice care au funcția de a cataliza transformarea ontologică a eroului/eroinei ce parcurge o călătorie inițiativă în lumea secundară, feerică. Din acest punct de vedere, fie că desemnează un spațiu de tranzit, un non-loc, un personaj sau un obiect, principala și cea mai evidentă funcție a portalului este cea de agent inițiativ / ritualic, deși rămâne de văzut cum are loc această inițiere și care sunt substraturile ei simbolice.

Înțeles, prin urmare, atât ca o frontieră, cât și ca un punct de deschidere, portalul este un element esențial în construcția spațiului. Analizând ficțiunile *fantasy* care folosesc portaluri de naturi diverse pentru a conecta lumea primară de cele secundare, se poate, ulterior, oferi o imagine clară asupra implicațiilor pe care frontierele deschise sau închise și structurile spațiului ficțional le au asupra personajelor / cititorilor. De aceea, pentru a vedea cum este creat portalul și ce alte ramificații conceptuale poate el primi, un pas firesc îl constituie localizarea lui în cadrul narațiunii.

În studiul „On the Nature of Portals in Fantasy Literature”⁴³³, am încercat să demonstrez că portalul este un model al construcției de obiecte și situații imaginare în ficțiunea *fantasy*. În romanul *The Lion, the Witch and the Wardrobe* (1950)⁴³⁴ de C. S. Lewis, scena intrării în șifonier oferă detalii relevante pentru o asemenea ipoteză. Unui obiect posibil (șifonierul), cu o semnificație clar definită în lumea reală (în șifonier sunt depozitate hainele), i se adaugă o semnificație imaginară (șifonierul este o cale de acces spre Narnia), dar cele două înțelesuri nu sunt puse într-o relație

433 Marius Conkan, „On the Nature of Portals in Fantasy Literature”, în *Caietele Echinox*, vol. 26/2014, pp. 105-113.

434 C. S. Lewis, *The Lion, the Witch and the Wardrobe*, HarperCollins e-books, 2008.

de opoziție sau de contrast, ci într-una de continuitate și de dialog (șifonierul ca obiect real poate fi și un vehicul spre alte lumi). Acest proces caracterizează întreaga producție de obiecte imaginare, întrucât stă la baza legii interne a ficțiunii *fantasy* (în accepțiunea lui George MacDonald⁴³⁵) și este conținut de legătura dintre imaginația primară (perceptuală) și cea secundară (creatoare), pornind de la felul în care Coleridge înțelege aceste două tipuri de imaginație⁴³⁶.

Pe de altă parte, în studiul „Landscapes In-Between: Neverland and Its Windows“⁴³⁷, am analizat fereastra ca portal în romanul *Peter Pan și Wendy* (1911)⁴³⁸ de J. M. Barrie. Am folosit ideile lui Hilary P. Dannenberg⁴³⁹ pentru a

435 George MacDonald, „The Fantastic Imagination“ (1893), introducere la *The Light Princess and other Fairy Tales*. Web: <http://gaslight.mtroyal.ca/ortsx14.htm>, accesat la 12. 01. 2015: „[the] world once invented, the highest law that comes next into play is, that there shall be a harmony between the laws by which the new world has begun to exist; and in the process of his creation, the inventor must hold by this laws. The moment he forgets out of them, he makes the story, by its own postulates, incredible“.

436 Samuel Taylor Coleridge, *Biographia Literaria*, The Project Gutenberg EBook, 2004, p. 194: „The Imagination then I consider either as primary, or secondary. The primary Imagination I hold to be the living power and prime agent of all human perception, and as a repetition in the finite mind of the eternal act of creation in the infinite I AM. The secondary Imagination I consider as an echo of the former, co-existing with the conscious will, yet still as identical with the primary in the kind of its agency, and differing only in degree, and in the mode of its operation. It dissolves, diffuses, dissipates, in order to recreate: or where this process is rendered impossible, yet still at all events it struggles to idealize and to unify. It is essentially vital, even as all objects (as objects) are essentially fixed and dead“.

437 Marius Conkan, „Landscapes In-Between: Neverland and Its Windows“, în *Caietele Echinox*, vol. 27/2014, pp. 92-101.

438 J. M. Barrie, *Peter Pan și Wendy*, traducere de Raluca Ghențulescu, București, Cartex 2000, 2012.

439 V. Hilary P. Dannenberg, „Windows, Doorways and Portals in Narrative Fiction and Media“, în Elmar Schenkel, Stefan Welz (ed.), *Magical Objects: Things and Beyond*, Berlin, Galda + Wilch Verlag, 2007, pp. 181-198. *Idem*, *Coincidence and Counterfactuality: Plotting Time and Space in Narrative Fiction*, Lincoln, London, University of Nebraska Press, 2008.

defini fereastra ca spațiu între lumi, ca metaforă a clarobscurului psihologic și, ulterior, ca imagine a identității lui Peter Pan. Principala ipoteză a fost aceea că romanul lui J. M. Barrie este alcătuit dintr-o rețea de portaluri care îndeplinesc un rol cognitiv-magic în evoluția personajelor. O astfel de rețea este dispusă fractalic, începând cu fereastra propriu-zisă, care mediază între lumea materială și cea a visului/imaginației, și ajungând la Neverland, care nu este o simplă lume secundară, ci tocmai un spațiu-portal.

Asemenea analize în detaliu (întrucât aici am oferit doar o sinteză a celor două studii) pornesc de la situații specifice în care este imaginat portalul și pot conduce, mai apoi, la idei generale cu privire la acest concept și la funcția lui în cadrul literaturii *fantasy* (și nu numai). De-a lungul istoriei culturale, căile de acces la un alt nivel ontologic (la o lume secundară sau metafizică) au fost reprezentate, astfel, prin imaginea-arhetip a portalului. Acest fir roșu înnoadă diferite viziuni religioase și estetice: ritualul șamanic în care peștera a constituit spațiul de comunicare cu lumile de dincolo; gândirea magică și practicile oculte ale Renașterii; dublul romantic ca reflexie a inconștientului; gândirea vrăjită din literatura *fantasy*, unde lumile celelalte se multiplică și alcătuiesc un cosmos alternativ. Toate aceste modalități de a cunoaște lumea sensibilă și meta-sensibilă pot fi sintetizate în imaginea-arhetip a portalului. Fie că vorbim despre portalul senzorial (simțurile ca vehicule către alte lumi), despre cel material (de la peșteră până la spațiile de tranzit din lumea actuală) sau despre portaluri subiacente acestora (cum sunt fereastra sau obiectele magice), noțiunile de prag și rit de trecere au marcat, în mod constant, istoria culturală. Chiar și portalul metaforic, ilustrat ca structură abstractă sau ca un concept operațional în analiza literară, și-a găsit loc în acest imaginar al pragului și-al trecerii. Aplicat strict în literatura *fantasy*, portalul semnifică, în sens general, o metaforă a

gândirii vrăjite care a traversat cultura europeană, sub diverse chipuri, până în secolul al XX-lea, când marii fantastați și-au asumat-o ca atare. Portalul ca metaforă a gândirii magice a devenit, în mod particular, expresia unui portal interior, prin care personajele ating înalte planuri ale conștiinței și se pot conecta, astfel, la lumea secundară. La nivel material, portalul desemnează un spațiu-palimpsest, în interiorul căruia se desfășoară procese ontologice care stau la temelia ficțiunii *fantasy*: odată cu „ștergerea“ lumii primare și „scrierea“ celei secundare are loc „rescrierea“ identității personajului aflat în zona de tranzit. La nivel conceptual, portalul este matricea construcției de obiecte imaginare în literatura *fantasy*, prin dialogul pe care îl stabilește între natura posibilă (reală) și cea imaginară a obiectelor, dar și prin relația de continuitate care există între imaginația primară și cea secundară.

Cum este însă „rescrisă“ și transformată identitatea personajelor care intră în portal? Lumea secundară conține mecanismele unei asemenea transformări, întrucât ea este cunoscută prin călătoria inițiată a personajelor. Fiind, întâi de toate, un spațiu vrăjit și accesat prin portaluri materiale ori senzoriale, lumea secundară „rescrie“, la modul miraculos, principalele trăsături ale lumii primare: iar una dintre ele este chiar conflictul generic dintre bine și rău. Niciodată un personaj nu intră într-o lume secundară fără să aibă parte, în cadrul acesteia, de o inițiere morală. De aceea, faptele supranaturale (fie că aparțin binelui sau răului) intervin în „rescrierea“ identității personajelor. Fără spații negative și fapte malefice, lumea secundară ar fi un paradis imaginar deja creat pentru cei inițiați. Or, personajele care ajung pe tărâmul celălalt sunt, în primul rând, tocmai niște neinițiați cu o identitate nedefinită. Ritul de trecere prin portal este, astfel, prima etapă a inițierii de care personajele (în special copiii) au parte în lumea cealaltă. În imaginarul antic, faptele mitice (malefice) au avut un rost precis în inițierea eroilor, acest model

fiind prelucrat de basm, iar mai apoi de fantaștii secolului al XX-lea. De aceea, lumile secundare sunt create prin îmbinarea unor structuri utopice și distopice, a unor „paradisuri“ și „infernuri“ magice, cu un rol vital în evoluția personajelor.

De ce sunt, însă, distopiile și imaginile răului esențiale pentru poveștile *portal-quest*? În primul rând, protagoniștii supuși inițierii pot fi înlocuiți oricând cu alte personaje din aceeași categorie a neofitului care atinge, prin înfruntarea cu răul, o cunoaștere profundă a binelui; fapăturile adjuvante și magii albi de asemenea, mai ales că aceștia întruchipează arhetipul bătrânului înțelept care îi conduce pe neinițiați spre esența lumii. În al doilea rând, spațiul conotat pozitiv este, în măsuri diferite, o variantă a paradisului clasic, deoarece morfologia complexă a lumii *fantasy* are la temelie morfologia basmului. Sofisticarea schemei narrative a basmului, care stă la originea ficțiunii *fantasy*, a deschis un evantai de elemente structurale care au fost adăugate acestei ficțiuni. Doar Răul este profund individualizat, în fiecare roman *portal-quest*, și dobândește chipuri atât de variate, încât fac notă discordantă cu „psihologia“ binelui care, sub aspect retoric, este oricând aceeași. Din această cauză, un demers firesc îl constituie analiza modului în care sunt create asemenea spații ale răului în literatura *fantasy*.

Distopia *fantasy*: context cultural și teoretic

Concepte precum distopie și narațiune distopică sunt dificil de folosit în interpretarea literaturii *fantasy*, o literatură care construiește lumi magice și miraculoase, fiind astfel legată mai ales de trecutul mitic, decât de prezentul socio-politic în care trăim. De aceea, pentru ca aceste concepte să-și dovedească utilitatea în cadrul literaturii *fantasy*, este necesară o minimă revizuire terminologică, prin care să lărgim/extindem (nu neapărat în sens generalizator) setul de caracteris-

tici prin care o narațiune sau structurile unei narațiuni pot fi înțelese și reprezentate ca distopice.

Unul dintre scenariile de bază ale literaturii *fantasy* constă în prelucrarea conflictului arhetipal dintre bine și rău, pornind de la modul în care acest conflict a fost configurat inițial în miturile clasice, iar mai apoi în basme și în poveștile populare. Născută ca o formă de contrareacție la realismul secolului al XIX-lea⁴⁴⁰, literatura *fantasy* a revizitat, folosind imaginația ca principal agent, miturile clasice, imaginarul medieval ocult și fantasticul din folclor, reușind astfel să coaguleze un gen distinct de literatură, contrapunctic cu ficțiunea realistă. Odată cu asumarea unui gest recuperator, a avut loc și o rafinare a discursului narativ, specific acestei zone literare, precum și o transformare a imaginarului *fantasy*, care a suferit nuanțări, ramificații și interferențe cu imaginarul realist. Așa încât, conflictul dintre forțele (supranaturale) ale răului și cele ale binelui a devenit mult mai complex în raport cu cel mitic, mai ales că ficțiunea *fantasy* din secolul al XX-lea a fost înzestrată, nu de puține ori, cu funcția de a transmite adevăruri formulate în baza unei ecuații care a păstrat constante valorile moralei creștine (vezi, în special, romanele lui J. R. R. Tolkien și C. S. Lewis). O investigație mai detaliată a istoriei și mutațiilor literaturii *fantasy*, de la origini până în prezent, este realizată în *Historical Dictionary of Fantasy Literature*⁴⁴¹, editat de Brian Stableford, în cartea lui Richard Mathews, *Fantasy. The Liberation of Ima-*

440 Lucie Armitt, în *Fantasy Fiction: An Introduction*, New York, Continuum, 2005, p. 51, nuanțează această contrareacție la realism: „the distinction between literary fantasy and literary realism is less that literary realism mimics «the real» while fantasy does not – for, in fact, fantasy does this too – then the fact that realism sticks more closely to the restrictions placed upon us by «the real» than fantasy does“.

441 Brian Stableford, *Historical Dictionary of Fantasy Literature*, Lanham, The Scarecrow Press, 2005.

gination⁴⁴², și în *Cambridge Companion to Fantasy Literature*⁴⁴³, sinteză întocmită de Farah Mendlesohn.

Înainte de a vedea dacă forțele și spațiile răului din cadrul imaginarului *fantasy* pot fi înțelese ca distopii și structuri distopice, este necesar să revenim întâi asupra modului în care cercetătorii definesc distopia și narațiunea distopică. Conceptul de narațiune distopică este teoretizat astăzi, mai degrabă, în cadrul literaturii *science fiction*. Aceasta conține, deseori, scenarii pesimiste ori apocaliptice, ca metafore ale terorii și represiunii, fiind încărcate cu o pregnantă viziune politică și ideologică. Tom Moylan, în *Scrapes of the Untainted Sky*⁴⁴⁴, oferă una dintre cele mai percutante și aplicate definiții ale distopiei, pornind, în mod inductiv, de la cauze negative particulare care au favorizat apariția, în plan literar, a ficțiunilor cu un puternic imaginar negativ:

Narațiunea distopică este, în sens larg, produsul teroriilor din secolul al XX-lea. Un secol de exploatare, represiune, violență, război, genocid, boală, foamete, ecocid, depresie, datorii financiare și de continuă golire a umanității în procesul zilnic de cumpărare și vindere a furnizat un temelie fertil, mai mult decât suficient, pentru acest substrat fictiv al imaginației utopice.⁴⁴⁵

442 Richard Mathews, *Fantasy. The Liberation of Imagination*, New York, Routledge, 2011.

443 Edward James, Farah Mendlesohn (ed.), *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*, Cambridge, Cambridge University Press, 2012.

444 Tom Moylan, *Scrapes of the Untainted Sky*, Boulder, Westview Press, 2000.

445 *Ibidem*, p. xi: „Dystopian narrative is largely the product of the terrors of the twentieth century. A hundred years of exploitation, repression, state violence, war, genocide, disease, famine, ecocide, depression, debt, and the steady depletion of humanity through the buying and selling of everyday life provided more than enough fertile ground for this fictive underside of the utopian imagination“.

Astfel, narațiunea distopică a avut ca ferment atât regimurile totalitare, ilustrate și în literatura realistă, cu întreaga paletă de manifestări simbolice ale violenței și „boli“, cât și modul kafkian în care oamenii au fost și sunt alienați într-o societate de consum. Una dintre cele mai des invocate definiții ale distopiei este cea oferită de Lyman Tower Sargent. În viziunea lui Sargent distopia este „o societate inexistentă, descrisă în detalii considerabile și localizată, în mod normal, într-un timp și spațiu pe care autorul a intenționat ca cititorul să le vadă cu mult mai rele decât societatea în care cititorul a trăit“⁴⁴⁶. În acest sens, dacă imaginația utopică proiectează spații ideale, selectând din realitatea socială elementele necesare construcției unei societăți perfecte (dar imposibile), imaginația distopică realizează demersul invers, de a cartografia lumi negative, care conțin tot ceea ce este mai rău din punct de vedere moral și politic, în raport cu societatea în care trăiesc autorul și cititorul. Așa încât, „utopia și distopia ar putea fi definite ca imaginile din oglindă pe care Hamlet i le arată mamei sale, cu scopul de a o face să recunoască adevărata conduită morală pe care ea ar fi trebuit să o urmeze“⁴⁴⁷. O definiție sintetică a distopiei este cea propusă de Erika Gottlieb, citată mai sus, în cartea sa *Dystopian Fiction East and West: Universe of Terror and Trial*. Pentru Gottlieb, distopia este un „ținut al nimănui aflat

446 Lyman Tower Sargent *apud* Jane Donawerth, „Genre Blending and the Critical Dystopia“, în Raffaella Baccolini, Tom Moylan (ed.), *Dark Horizons. Science Fiction and the Dystopian Imagination*, New York, Routledge, 2003, p. 29: „a non-existent society described in considerable detail and normally located in time and space that the author intended a contemporaneous reader to view as considerably worse than the society in which the reader lived“.

447 Erika Gottlieb, *Dystopian Fiction East and West: Universe of Terror and Trial*, Quebec, McGill-Queen's University Press, 2001, p. 14: „utopia and dystopia could be defined as the mirror-images Hamlet holds up to his mother in the famous closet scene in order to make her recognize the right moral course she should be taken“.

între satiră și tragedie⁴⁴⁸, mai exact între o „critică militantă a aberațiilor specifice sistemului social-politic prezent, care punctează consecințele lor potențial monstruoase în viitor⁴⁴⁹ și experiența tragică a individului care este deposedat, într-o lume coșmarescă, de propria identitate, cu tot ce presupune aceasta: credință, libertate și statut social.

Acest panoptic de perspective teroretice asupra spațiilor și narațiunilor distopice ne ajută să înțelegem resorturile interne și externe care au stat la baza apariției unui tip de scenarii în care, spre deosebire de narațiunile utopice, societatea și omul sunt supuși, prin mecanisme opresive, unui proces ireversibil de alienare și chiar disoluție. Translația conceptului de distopie înspre literatura *fantasy* întâmpină anumite obstacole terminologice, ivite tocmai din definiția distopiei și din felul în care literatura *fantasy* este înțeleasă în raport cu cea *science fiction*.

Potrivit lui Colin Manlove, unul dintre primii teoreticieni ai literaturii *fantasy*, aceasta este „o ficțiune care evocă miraculosul și conține, într-o măsură substanțială și ireductibilă, lumi, fapte și obiecte supranaturale ori imposibile, cu care personajele obișnuite ale poveștii și cititorii ajung să relaționeze în termeni familiari⁴⁵⁰. Deborah O’Keefe definește narațiunea *fantasy* aproape în aceeași manieră, mai precis ca „un tip de ficțiune care conține ceva imposibil, contrar cu legile cunoscute ale naturii⁴⁵¹. Ea insistă și asupra „deviațiilor

448 *Ibidem*, p. 13: „no-man’s land between satire and tragedy“.

449 *Ibidem*: „militant criticism of specific aberrations in our own, present social-political system by pointing out their potentially monstrous consequences in the future“.

450 C. N. Manlove, *op. cit.*, p. 1: „a fiction evoking wonder and containing a substantial and irreducible element of supernatural or impossible worlds, beings or objects with which the mortal characters in the story or the readers become on at least partly familiar terms“.

451 Deborah O’Keefe, *Readers in Wonderland*, New York, Continuum, 2003, p. 22: „a type of fiction containing something impossible, contrary to the laws of nature as we know them“.

de la realitate⁴⁵² pe care le produc aceste narațiuni, deși „orice ficțiune este, într-un anumit sens, *fantasy*, întrucât se îndepărtează de nivelul realității de zi cu zi”⁴⁵³. În eseu „On Fairy-Stories”⁴⁵⁴, Tolkien notează că fantastul este un „sub-creator” al „lumii secundare” (*fantasy*), care trebuie în așa fel construită încât să fie percepută de cititor ca adevărată. Astfel, esența literaturii *fantasy* este „construcția unei «Lumi secundare», care este «cealaltă» și «imposibilă»”⁴⁵⁵.

Ținând cont de aceste definiții⁴⁵⁶ care încearcă să exploreze literatura *fantasy* ca pe un teritoriu al imposibilului, aflat în contradicție cu spațiul „real”, putem alcătui un set de diferențe fundamentale între literatura *fantasy* și cea *science fiction*, diferențe care ne permit să înțelegem de ce narațiunile distopice aparțin cu precădere celui de-al doilea gen de literatură. În primul rând, literatura *fantasy* conține scenarii și elemente care sunt imposibile și inexplicabile, în timp ce imaginarul *science fiction* este alcătuit din lucruri care ar putea să fie,

452 *Ibidem*: „deviations from reality”.

453 *Ibidem*: „all fiction is, in a sense, fantasy, being stories removed from the level of everyday reality”.

454 J. R. R. Tolkien, *op. cit.*

455 Edmund Little, *The Fantasts*, Amersham, Avebury Publishing Company, 1984, p. 9: „the making of a «Secondary World» which is «other» and «impossible»”.

456 În Peter Hunt și Millicent Lenz, *Alternative Worlds in Fantasy Fiction*, London, Continuum, 2001, p. 10, este realizat un inventar al definițiilor literaturii *fantasy*, după cum urmează: „For W. R. Irwin it is «the literature of the impossible» (1976: 4); for Eric S. Rabkin: «its polar opposite is reality» (1976: 14), for Colin Manlove, it is «of another order of reality from that in which we exist and form our notions of possibility» (1975: 3) and «a fiction involving the supernatural or impossible» (1999: 3). Brian Attebury attempts to make the term a little more self-referential: for him, fantasy violates «what the author clearly believes to be natural law» (1980: 2); Le Guin turns it into a survival strategy: fantasy is a different approach to reality, an alternative technique for apprehending and coping with existence. It is not anti-rational, but para-rational; not realistic, but surrealistic, superrealistic; a heightening of reality (1992: 79)”.

deoarece sunt legate de un viitor care, prin știință și tehnologie, ar putea deveni posibil. Pe de altă parte, ficțiunea *fantasy* recrează lumi, prelucrând mituri și situându-le în vecinătatea realității în care trăim, în timp ce *science fiction* construiește lumi cu totul noi, pornind de la realitatea în care trăim. Dacă în cadrul ficțiunii *fantasy*, lumea primară constituie un „produs al eroziunii magice pe termen lung”⁴⁵⁷, în *science fiction* lumea primară este un „produs al progresului, unul în care o cunoaștere și o tehnologie superioare au fost acumulate”⁴⁵⁸. O definiție succintă a literaturii *science fiction*, dar plină de sens, întrucât nu operează, ca majoritatea cercetătorilor, cu procedeul excluderii proprietăților, este cea oferită de Edmund Little. Acesta afirmă clar și distinct: „Când basmul este industrializat și tehnologizat, el este numit *science fiction*”⁴⁵⁹. Putem vorbi de ficțiune *fantasy* atunci când imaginarul narativ este legat de un trecut mitic, fabulos, în timp ce *science fiction* proiectează lumi situate într-un viitor marcat de progresul tehnologic; tocmai de aceea, prin statutul lor mitic, lumile *fantasy* pot avea deschidere către prezent și viitor⁴⁶⁰.

În ficțiunea *fantasy* sunt imaginate lumi imposibile (cu legi contrare naturii cunoscute), localizate într-un spațiu-timp sacru și locuite de făpturi supranaturale, cu care cititorul este familiarizat treptat. Din această cauză, faptul că distopiile, în înțelesul lor standard, nu își găsesc neapărat locul în cadrul unor astfel de lumi alternative se datorează distanțării sau chiar rupturii dintre ficțiunea *fantasy* și realitatea primară a cititorului.

457 Brian Stableford, *op. cit.*, p. xlvi: „product of long-term magical erosion”.

458 *Ibidem*: „product of progress, one in which a wealth of knowledge and technological apparatus has been accumulated”.

459 Edmund Little, *op. cit.*, p. 8: „When Faerie is industrialized and given a technology, it is called Science Fiction”.

460 Deborah O’Keefe, *op. cit.*, p. 23: „Some scholars, liking symmetry, say that science fiction deals with the future while fantasy deals with the past. More precisely, science fiction may indeed deal with the future but fantasy, the more general category, has things to say about past, present, and future”.

Distopia operează cu elemente socio-politice negative, pornind dinspre prezent și proiectând un viitor traumatic. Ea amplifică și preschimbă în hiperbolă imaginarul maladiv al prezentului. De aceea, între imaginația distopică și *science fiction* există o legătură evidentă, deoarece lumile create prin știință și tehnologie pot fi distopice în măsura în care vehiculează claustrarea și depersonalizarea personajelor. În schimb, ficțiunea *fantasy* pornește deseori dintr-un prezent pe care îl pune brusc între paranteze, ca să imagineze un trecut mitic, în care credința în magie și supranatural (definite ca imposibile în raport cu „realul“) întemeiază realități. Gradul și direcția de distanțare față de prezentul socio-politic marchează distincția majoră dintre *fantasy* și *science fiction*. Structurile distopice, în sensul lor convențional, pot fi plasate, mai degrabă, în interiorul unei ficțiuni care prelucrează imaginarul negativ al prezentului.

Orientată spre trecut, ficțiunea *fantasy* reface conflictul mitic dintre forțele binelui și cele ale răului, dar adaugă acestui conflict valențe noi, care depind, firește, de intenția și imaginația fiecărui scriitor în parte. Prin natura și construcția lor, forțele răului din ficțiunea *fantasy* sunt agenți care pot distruge paradisul înțeles ca „utopie“ fantastică, imaginat prin acumulare și prelucrare de mituri anabactice. Acest rău generic, manifestat prin forme magice de violență, nu folosește, în mod fățis, instrumente politice contemporane de înlăturare a Binelui. El produce reacții primare/previzibile ale cititorului în fața spaimelor și constituie o sursă a distopiei mitice pe care voi încerca să o definesc în cele ce urmează.

Spre deosebire de cercetătorii care interpretează literatura *fantasy* din perspectiva modului în care aceasta, prin tehnici alternative celor realiste, transpune lumi imposibile, aflate în contradicție cu structurile naturii cunoscute, Richard Mathews, în cartea sa, *Fantasy. The Liberation of Imagination*, este de părere că „genul literar al literaturii *fantasy* moderne este caracterizat de un cadru narativ care unește arhetipuri

mitice atemporale și experiențe individuale contemporane. Poveștile și esența sa privesc relația dintre individ și infinit⁴⁶¹. Această relație unește experiența contemporană (a prezentului) cu imagini arhetipale (transcendente); ea pune în scenă, sub ochii cititorului, lumi în care conflictul mitic dintre forțele binelui și cele ale răului este central. Altfel spus, întorcându-se mereu spre trecut, literatura *fantasy* abandonează cotidianul pentru a relaționa existența individului cu dimensiuni sacre, unde timpul și spațiul și-au conservat substanța paradisiacă. Relația dintre individ și infinit, ca matrice a literaturii *fantasy*, presupune uniunea religioasă dintre omul actual și diverse forme ale mitului, conținute de lumi fantastice alternative la lumile fantastice ale trecutului⁴⁶² și situate dincolo de limitele spațio-temporale ale prezentului.

În literatura *science fiction*, spre deosebire, structura matriceală este reprezentată de relația dintre individ(ual) și proiecția concretă a acestuia într-o lume ca produs al tehnologiei și științei. Pornind dinspre prezent, literatura *fantasy* reciclează mituri într-un gest de resacralizare a spațiului și a timpului; literatura *science fiction*, în schimb, plecând de la același prezent, explorează lumi ale viitorului unde spațiul și timpul sunt controlate rațional prin știință și unde sacrul clasic este înlocuit de mitul tehnologic. Între aceste două extreme se situează literatura realistă la baza căreia stă relația dintre individ(ual) și „real“, mai exact legătura dintre omul actual și manifestările acestuia în cadrul lumii percepute ca reale.

Având în vedere aceste distincții morfologice între *fantasy* și *science fiction*, nu este întâmplător faptul că narațiunile distopice au fost atașate celui de-al doilea tip de ficțiune, întrucât

461 Richard Mathews, *op. cit.*, p. 1: „the literary genre of modern fantasy is characterized by a narrative frame that unites timeless mythic patterns with contemporary individual experiences. Its stories at their hearts are about the relationship between the individual and the infinite“.

462 Eric S. Rabkin, *Fantastic Worlds: Myths, Tales, and Stories*, New York, Oxford University Press, 1979, pp. 6-7.

problematizează înfățișările monstruoase pe care le pot lua anumite societăți care funcționează incorect și aberant din punct de vedere politic. Scenariile și spațiile negative, formulate și imaginate în cadrul literaturii *fantasy*, alcătuiesc ceea ce putem numi distopie mitică, întrucât confruntă omul actual cu spaime arhetipale; în literatura *science fiction*, aceste angoase sunt particularizate, prin localizarea precisă a distopiei. Vrăjitoarele malefice iau astfel chipul unor dictatori, iar făpturile supranaturale, care în ficțiunea *fantasy* produc răul, sunt înlocuite de agenți politici ai opresiunii (ca să folosesc ca exemplu un scenariu totalitar care, indiferent de gradul de distanțare față de prezent – înspre un trecut mitologic sau înspre un viitor sumbru –, are exact aceleași consecințe dezastruoase asupra personajelor umane care intră în contact cu forțele distopice).

Rosemary Jackson, în cartea *Fantasy: The Literature of Subversion*, afirmă că *fantasy* este o „literatură a separării, a discursului fără obiect”⁴⁶³ și că imaginarul fantastic este alcătuit din semnificante fără semnificat și fără corespondent în planul realității. Să ne gândim doar la *Alice’s Adventures in Wonderland* și la imaginarul său distorsionat care, funcționând într-o zonă a nonsensului, este lipsit de referențialitate, deși operează cu relații perfect logice între obiecte, dar anti-raționale din perspectiva realității. De aceea, prin deviațiile pe care le presupune, „fantasticul este făcut invizibil în *Republica* lui Platon și în tradiția raționalismului înalt”⁴⁶⁴. Totuși, „fanteziile care se apropie de ținutul miraculosului au fost tolerate și diseminate social în mare măsură”⁴⁶⁵, întrucât

463 Rosemary Jackson, *Fantasy. The Literature of Subversion*, London, Methuen, 1981, p. 40: „literature of separation, of discourse without an object“.

464 *Ibidem*, p. 177: „the fantastic is made, then, invisible in Plato’s *Republic* and in the tradition of high rationalism“.

465 *Ibidem*, pp. 173-174: „fantasies moving towards the realm of the «marvellous» are the ones which have been tolerated and widely disseminated socially“.

„creația de lumi secundare prin mituri religioase, faerie, *science fiction* folosește metode «legale» – religie, magie, *science fiction* – pentru a întemeia alte lumi care sunt compensatorii”⁴⁶⁶.

Observațiile lui Rosemary Jackson permit înțelegerea mai aplicată a raportului dintre distopiile *fantasy* (mitice) și cele *science fiction*. Structurile distopice din literatura *fantasy* alcătuiesc un imaginar lipsit de corespondent în planul realității, magia neagră și făpturile supranaturale malefice, prin apartenența lor la un registru mitic, constituind semnificante fără un obiect real. În schimb, distopia *science fiction*, prin faptul că oferă o critică a aberațiilor unor societăți și sisteme politice, este legată ombilical de prezentul din care preia elementele negative necesare construcției unor hiperbole ale răului. Din punct de vedere structural, metafora stă la baza distopiei *fantasy*, în timp ce metonimia caracterizează distopia *science fiction*. Prin spații catabatice (spre exemplu Infernul) și prin făpturi malefice preluate din mitologie, distopia *fantasy* conține un rău metaforic, întrucât elementele prin care acest rău este simbolizat nu sunt concrete și tangente cu realitatea cunoscută de cititor (Narnia înghețată de vrăjitoarea Jadis, din *Cronicile din Narnia*, de C. S. Lewis, este o metaforă a regimurilor totalitare din secolul al XX-lea). Pe de altă parte, distopia *science fiction* este metonimică, deoarece înlocuiește răul cauzal, existent într-o societate „reală”, cu efectul său dus la extrem, ilustrând lumi guvernate, la toate nivelurile, de imagini ale morții (romanul *1984*, al lui George Orwell, conține o distopie metonimică în raport cu regimurile totalitare). Metafora și metonimia, ca principii structurale, sunt legate și de localizarea distopiilor, impusă de gradul de distanțare față de o realitate luată ca reper. Astfel, în timp ce distopia *fantasy* este situată într-o lume secundară pentru Tolkien și terțiară pentru

466 *Ibidem*: „a creation of secondary worlds through religious myth, faery, science fiction, uses «legalized» methods – religion, magic, science fiction – to establish other worlds, worlds which are compensatory”.

Edmund Little⁴⁶⁷, adică în afara spațiului-timp perceput și recunoscut ca real, distopia *science fiction* constituie, deseori, o variantă negativă a unei societăți care poate fi legitimată istoric și care conține germeii comiterii unui rău monstruos.

C. Neil Robinson, în articolul „Good and Evil in Popular Children’s Fantasy Fiction“, critică vehement ficțiunile *fantasy* care conțin și promovează o antinomie unilaterală între bine și rău, oferind copiilor o percepție eronată asupra realității. Autorul pornește în demonstrația sa de la ipoteza că: „atunci când simbolurile arhetipale ale binelui și răului sunt redade simplist, ca opuși polari, statutul lor este redus la stereotip“⁴⁶⁸. Cel puțin două argumente pertinente sunt aduse în susținerea acestei ipoteze: 1) „vocile autorității ne învață că binele și răul sunt diametral opuse. Precum teza și antiteza, binele și răul nu se pot întâlni fără ca unul să-l depășească pe celălalt“⁴⁶⁹ și 2) ficțiunile *fantasy* „oferă un arhetip al conflictului dintre bine și rău care, în timp ce servește copilului ca material brut pentru ca acesta să-și construiască realitatea interioară, este incompatibil cu complexitățile psihologie umane“⁴⁷⁰. Deoarece binele (teza) și răul (antiteza) se află într-un raport ireconciliabil, prin care arhetipul este astfel redus la stereotip, Robinson concluzionează: „copiii au nevoie de o literatură care, examinând comportamentul bun și rău de care sunt capabile făpturile umane, oferă o sinteză a tezei și antitezei; o integra-

467 Edmund Little, *op. cit.*

468 C. Neil Robinson, „Good and Evil in Popular Children’s Fantasy Fiction: How Archetypes Become Stereotypes that Cultivate the Next Generation of Sun Readers“, în *English in Education*, nr. 2/2003, p. 30: „when the archetypal symbols of good and evil are rendered simplistically, as polar opposites, their status is reduced to stereotype“.

469 *Ibidem*, p. 32: „the voices of authority teach that good and evil are diametrically opposed. As thesis and anti-thesis, the two cannot meet without one overcoming the other“.

470 *Ibidem*, p. 34: „offer an archetype of conflicting good and evil which, while serving as raw material for the child’s construct of his or her own inner reality, is incompatible with the complexities of human psychology“.

re a extremelor arhetipale⁴⁷¹. Această perspectivă oarecum didactică este orientată, mai degrabă, dinspre realitatea cititorului înspre narațiunea *fantasy* și analizează modul în care opoziția hiperbolică dintre bine și rău conduce la o percepție distorsionată și la o reprezentare greșită pe care cititorul-copil le dobândește asupra realității. Dar funcția de a fi compatibilă cu abisalitatea psihologiei umane aparține, cu precădere, ficțiunii realiste, iar nu unei literaturi care operează cu o logică a imaginarului prin excelență anti-rațională. De aceea, revenind la considerațiile lui Rosemary Jackson, care precizează că fantasticului îi sunt atașate semnificante fără obiect real, putem spune că ficțiunea *fantasy* conține conflicte arhetipale între bine și rău, care, prin faptul că sunt duse la extrem și sunt plasate în „alte lumi“, nu au un corespondent în planul realității cititorului și, astfel, trebuie receptate și interpretate exclusiv la nivel simbolic și metaforic. În acest sens, structurile distopice, specifice literaturii *fantasy*, nu sunt inadecvate și incongruente cu un posibil rău real. Dimpotrivă, ele folosesc actanți mitici și construiesc spații negative imaginare, pentru a vorbi despre un rău-matrice care, pe măsură ce înlăturăm stratul fantastic al narațiunii, se individualizează și devine un rău simptomatic al realității cititorului.

„Moartea Eu-lui este centrală în distopie⁴⁷² – aceasta este, poate, una dintre cele mai profunde și acute definiții ale distopiei, întrucât sintetizează toate scenariile în care identitatea individului este dispersată, anulată, obiectificată, prin metode subversive și chiar monstruoase de obținere a puterii. Ficțiunile *fantasy*, în special cele care construiesc lumi secundare de tip

471 *Ibidem*: „children need a literature which, in examining the good and evil behavior of which human beings are capable, offers a synthesis of thesis and anti-thesis; an integration of archetypal extremes“.

472 Roger C. Schlobin, „Dark Shadows and Bright Lights: Generators and Maintainers of Utopias and Dystopias.“, în Martha Bartter (ed.), *The Utopian Fantastic*, Westport, Praeger, 2004, p. 14: „The death of «I» is central to dystopia“.

portal-quest, sunt caracterizate, astfel, de interacțiunea dintre personajele umane, care pătrund în alte dimensiuni, și structurile distopice (făpturi malefice, spații negative) care, în tentativa lor de a distruge sau substitui paradisul alternativ, sunt capabile să producă, în mod contradictoriu, atât o inițiere/înălțare spirituală a personajelor, cât și o coborâre a lor înspre neant.

De altfel, construcțiile distopice care apar în ficțiunile *fantasy* își au rădăcinile tocmai în conflictul dintre gândirea magică și cea rațională. Dacă „povestea gotică a terorii, prima insurecție generică semnificativă contra romanului realist, și-a dezvoltat o identitate clară, opunând frica și teroarea sumbră luminii rațiunii”⁴⁷³, structurile distopice în literatura *fantasy* sunt expresii ale rațiunii care luptă să distrugă imaginația, în toate substraturile sale (mitic, magic, simbolic).

Deși „ficțiunea utopică poate fi distinsă de *fantasy* prin faptul că aceasta este, în mod obișnuit, mai apropiată de «legile» realiste”⁴⁷⁴, folosirea conceptelor de utopie și distopie se dovedește, astfel, utilă în interpretarea literaturii *fantasy*, cu observația că aceste concepte trebuie înțelese din interiorul lumii secundare, iar nu prin raportare la o realitate externă, condusă de legi realiste. De aceea, în cadrul ficțiunii *fantasy*, utopia și distopia conțin, deși nu în mod necesar, elemente miraculoase în abundență (vrăjitoare, făpturi supranaturale mitice etc), fapt care le diferențiază de utopiile și distopiile clasice, întrucât „societatea ideală se cuvine văzută în relație cu prezentul realist, cele mai multe utopii implicând ideea că există un mod de a schimba prezentul, de a schimba societatea reală într-una ideală prin mijloace care exclud magia”⁴⁷⁵.

473 Richard Mathews, *op. cit.*, p. 4: „the gothic tale of terror, the first significant generic rebellion against the realistic novel, developed a clear identity of its own, playing fear and dark terror against the light of reason“.

474 *Ibidem*, p. 5: „utopian fiction may be distinguished from fantasy by the fact that it usually sticks closer to the realistic «rules»“.

475 *Ibidem*: „the ideal society must be seen in relationship to the realistic present, and most utopias imply there is a way to change our present, real society into a more ideal society by means other than magic“.

Două tipuri majore de distopii *fantasy*

În literatura *fantasy* de tip *portal-quest*, pot fi depistate două tipuri majore de structuri distopice, care acoperă o varietate de cazuri particulare. Primul tip (și cel mai răspândit) este ilustrat de forțe și spații ale răului care încearcă să invadeze ori să contamineze un ținut paradisiac – fiind necesară astfel intervenția personajelor care intră în lumea secundară printr-un portal. Cel de-al doilea tip de distopie este reprezentat de lumea cealaltă în alcătuirea ei negativă, ca spațiu în care personajele își pierd identitatea, deoarece, în acest caz, portalul deschide un infern simbolic. Voi lua pe rând cele două tipuri de imaginar distopic și le voi analiza succint în două narațiuni *fantasy*: *Cronicile din Narnia*⁴⁷⁶ (care conțin forțe și spații negative aflate în contrast cu ținutul leului Aslan) și *Alice's Adventures in Wonderland*⁴⁷⁷ (care este în întregime o distopie).

Șase din cele șapte volume ale *Cronicilor din Narnia* (cu excepția romanului *The Horse and His Boy*) sunt ficțiuni *fantasy* de tip *portal-quest*. Polly, Digory, Eustace, Jill și cei patru frați Pevensie (Peter, Susan, Edmund și Lucy) pătrund, prin diferite locuri de trecere (șifonier, peron, tablou etc.), în ținutul magic creat de leul Aslan. C. S. Lewis creează, prin *Cronicile din Narnia*, o scriptură *fantasy* alternativă la scriptura canonică (la Vechiul și Noul Testament): pe de o parte, cele șapte volume alcătuiesc un cosmos care își conține propria geneză și apocalipsă, iar pe de altă parte, prin leul Aslan, ca personaj christic și dionisiac, și prin scenariile biblice intertextualizate, Narnia este mântuită de rău. Nu voi analiza, însă, miturile creștine, grecești și celtice prelucrate de Lewis, ci mă voi axa asupra elementelor distopice

476 C. S. Lewis, *The Chronicles of Narnia*, HarperCollins e-books, 2008.

477 Lewis Carroll, *The Complete Works of Lewis Carroll*, New York, Vintage Books, 1976.

care contaminează Narnia și se opun procesului de purificare inițiat de Aslan, cel care invocă personajele din lumea primară. „Funcția esențială a basmelor este eucatastrofa sau catastrofa pozitivă⁴⁷⁸, care presupune, în cazul *Cronicilor din Narnia*, o continuă dialectică între moarte și resurrecție, între distrugerea paradisiului și recrearea acestuia. Eucatastrofa este întodeauna generată de forțe distopice care pretind sacrificiul lui Aslan și al locuitorilor Narniei, întrucât „acest ținut ideal trebuie, în numele aventurii și al conflictului dramatic, să conțină răul, de aceea este prezentat ca un loc neizbăvit care așteaptă moartea și resurrecția lui Aslan⁴⁷⁹”.

În *Cronicile din Narnia* pot fi identificate trei categorii de construcții distopice, în funcție de importanța pe care imaginărilor magic o are în alcătuirea lor. În prima categorie pot fi incluse distopiile caracterizate de folosirea magiei negative și locuite de făpturi supranaturale malefice, care distrug sau își propun să distrugă Narnia (vrăjitoarea Jadis, subordonată de lupul Margrin, din *The Lion, the Witch, and the Wardrobe*, ținutul apocaliptic Charn din *The Magician's Nephew*). A doua categorie vizează distopiile politice, private de magie și conduse de regi tirani care instalează în Narnia un regim opresiv, folosind rațiunea ca instrument de cenzură a gândirii vrăjite (ținutul Calormen din *The Horse and His Boy*, Narnia regelui Miraz din *Prince Caspian* și Narnia apocaliptică din *The Last Battle*). În a treia categorie pot fi încadrate distopiile situate dincolo de granițele Narniei, care nu atentează în mod direct la echilibrul acesteia și care sunt fie zone unde funcționează pragmatismul în exces, fie ținuturi mitice populate de făpturi monstruoase, cu care personajele salvatoare

478 Martha C. Sammons, *War of the Fantasy Worlds*, Santa Barbara, Praeger, 2010, p. 187: „the highest function of fairy stories is eucatastrophe, or good catastrophe“.

479 Margaret Blount, „Fallen and Redeemed: Animals in the Novels of C. S. Lewis“, în Harold Bloom (ed.), *C. S. Lewis*, New York, Chelsea House Publishers, 2006, p. 17: „this ideal land has, for the sake of adventure and dramatic conflict, to have evil in it, and it is presented as an unredeemed country waiting for Aslan's death and resurrection“.

ale Narniei intră în contact în călătoria lor inițiativă (*The Lone Islands, The House of Harfang și Underland*).

Deasupra acestor scenarii distopice planează figura christică a leului Aslan, al cărui profil mitic este hibridat cu elemente dionisiace, *Cronicile din Narnia* realizând o mixtură între arhetipurile creștine și cele grecești. Fie că intervine pentru a reinstala gândirea magică într-o lume atinsă de morbul rațiunii și guvernată de fâpturi tiranice, fie că luptă folosind magia albă împotriva unor forțe supranaturale care vor să controleze Narnia prin instrumentarea magiei negre, Aslan este inițiatorul personajelor care pătrund în ținutul său miraculos și cărora le confecționează o identitate alternativă, integrându-le în cele din urmă în Narnia ca într-un paradis eschatologic.

Al doilea tip major de distopii *fantasy* este alcătuit din lumile secundare care sunt, în întregime, spații negative. Zahorski și Boyer pomenesc, de altfel, faptul că portalul nu deschide doar lumi secundare pozitive, ci și spații demonice, distopice⁴⁸⁰. Un asemenea caz întâlnim în *Alice's Adventures in Wonderland*, de Lewis Carroll, unde protagonistă pătrunde printr-o scorbură de iepure în Wonderland, un spațiu aflat sub semnul schizofreniei. Portalul este, în acest roman, zona care generează straturile de adâncime ale teritoriului distopic, unde pierderea de sine a lui Alice atinge apogeul în urma metamorfozelor halucinante ale spațiului (care este materializat, la modul schizofrenic, în personajele care-l populează).

Ideea principală despre această distopie *fantasy* este aceea că spațiul o determină pe Alice să-și perceapă în mod distorsionat corpul și identitatea. Cu alte cuvinte, corpul lui Alice nu crește și descrește, nu-și modifică haotic dimensiunea în Wonderland, ci spațiul se conține și se extinde în mod repetat, cu scopul de a o transforma pe Alice într-o făptură schizoidă. Wonderland conține, în acest sens, un spațiu fractalic sau, ca să fie mai precis, este alcătuit din mai multe planuri spațiale care

480 Kenneth J. Zahorski, Robert H. Boyer, *op. cit.*, p. 65.

au structura și funcția unor fractali. Dacă definim fractalul⁴⁸¹ ca o dimensiune imaginară de tipul păpușii rusești, o dimensiune care își proiectează către ea însăși oglindirile, construcțiile duble sau paralele (după modelul unei parcurgeri în adâncime care are la bază mișcările de *zoom-in* și *zoom-out*, de golire și umplere a spațiului) – atunci, de bună seamă, Wonderland este un teritoriu compus din fractali. Aceste închideri și deschideri spațiale marchează rupturile în identitatea lui Alice, care va fi atinsă de schizofrenia și entropia spațiului⁴⁸². Pentru Wonderland, schizofrenia este o miasmă simbolică, o rațiune negativă care provoacă nanismul și gigantismul spațiului, deplasările lui între extreme. Pe de altă parte, entropia spațiului, îndreptarea lui către dezordine și chiar neantizare, este cea care, prin analogie, afectează treptat conștiința de sine și identitatea lui Alice.

Se poate vorbi, astfel, despre Wonderland ca despre o distopie metaforică, în mod ingenios construită pe trei nivele de producere a spațiului: *fractalic*, *entropic* și *schizofrenic*. Primul nivel, cel fractalic, este unul structural și se manifestă prin mărirea și micșorarea aceluiași suprafețe, prin închiderea și deschiderea lor repetată, prin pendularea continuă între înăuntru și înafară. Nivelul entropic este, de asemenea, unul structural, adăugând primului nivel mișcarea progresivă dinspre ordine spre dezordine spațială. Entropia spațiului crește odată cu mărirea și micșorarea suprafețelor, cu închiderea lor într-un plan și deschiderea lor într-altul. Ea este dependentă de felul în care fractalii sunt organizați și puși în mișcare ca să producă spațiul. Nivelul schizofrenic este, în egală măsură, unul structural și material, deoarece însumează funcțiile fractalice și entropia spațiului. Din punct de vedere structural, nivelul schizofrenic unește procesul de creștere și descreștere a suprafețelor, de închidere și deschidere a lor, cu acumularea dezordinii spațiale. La acest nivel

481 V. Benoît Mandelbrot, *Obiectele fractale: formă, hazard, dimensiune*, București, Nemira, 1998.

482 V. Brian Greene, *The Hidden Reality*, New York, Vintage Books, 2011.

este produsă materia schizofrenogenă a spațiului, care umple suprafețele și „rescrie“ identitatea lui Alice. Patologia limbajului și a personajelor care trăiesc în Wonderland (Pălărierul, Iepurele de Martie, Omida, regina de cupă ș. a.) este conținută de acest al treilea nivel care, în raport cu celelalte două, constituie zona de adâncime a spațiului, nucleul care emană schizofrenia ca rațiune negativă.

Locul de trecere spre Wonderland conține un spațiu-timp infinit, marcat textual prin căderea nesfârșită într-un tunel sau o fântână foarte adâncă. În această primă călătorie, Alice are senzația că va ajunge în centrul Pământului sau chiar la celălalt capăt al lumii, unde sălășluiesc antipozii. Or, toate aceste indicații sunt relevante pentru modul în care locul de trecere (ca palimpsest) leagă lumea primară de cea secundară, dar mai ales pentru felul în care cea de-a doua lume este contruită prin „ștergerea“ și „rescrierea“ celei dintâi. Locul de trecere (sau non-locul, cum l-am putea numi, pornind de la Marc Augé) este perceput ca infinit în spațiu și timp tocmai pentru că el este lipsit de spațiu și timp, fiind punctul de coliziune a două spațio-temporalități diferite. Astfel spus, infinitatea locului de trecere spre Wonderland este mai degrabă o metaforă pentru comprimarea a două lumi cu spații și timpuri divergente. Călătoria lui Alice prin vizuina iepurelui este una către antipod, către o lume care inversează și subminează (prin „ștergere“ și „rescriere“) legile spațiului-timp primar. Locul de trecere nu este o zonă de continuitate a unei lumi inițiale într-o altă lume (aici Wonderland), nici măcar o frontieră între două lumi care funcționează distinct. El marchează intersecția a două modalități opuse de configurare a timpului și a spațiului, fiind palimpsestul unde o lume primară este „ștearsă“ și „rescrisă“ sub un alt chip (schizofrenic). Pe măsură ce Alice înaintează în căderea ei prin vizuina iepurelui, sunt activate toate cele trei nivele de producere a spațiului în Wonderland (fractalic, entropic, schizofrenic). Astfel, locul de trecere poate fi înțeles ca o structură neutră unde colapsul unei lumi atrage cu

sine construcția alteia, unde materia și legile unui spațiu-timp sfârșesc ori sunt „șterse“ și transformate în anti-materie și anti-legi. De aceea, căderea lui Alice în viziunea iepurelui, ca un simbolic *descensus ad inferos*, este procesul prin care cele trei nivele de producere a spațiului în Wonderland se nasc și, ulterior, se împletesc. Așa încât, locul de trecere este structura verticală, prin parcurgerea căreia nivelul fractalic este legat de cel entropic și schizofrenic, acesta din urmă însumând proprietățile celorlalte două. Odată ajunsă în Wonderland, Alice pătrunde într-un spațiu deja construit prin cele trei nivele care vor continua să funcționeze și să se (re)genereze, în mod halucinant, până la „rescrierea“ totală a identității personajului.

Concluzie: spre o morfologie a spațiului imaginar

Portalul și distopia sunt, cum am arătat, două concepte funcționale în analiza literaturii *fantasy*. Spre deosebire de metodele folosite până acum în cercetarea acestei literaturi, o asemenea metodă interdisciplinară, care îmbină, spre exemplu, noțiuni de teorie literară, de antropologie și geografie umanistă (fără ca acestea să fie incompatibile între ele), poate lărgi spectrul de interpretări ale spațiului ficțional. Lumile imaginare orbitează în jurul realității, dar este posibil, în aceeași măsură, ca realitatea însăși să orbiteze în jurul acestor lumi care alcătuiesc un univers alternativ. Indiferent de perspectiva din care privim lucrurile, portalul este structură arhetip care leagă realitatea de versiunile ei imaginare. Fie că lumile de dincolo sunt utopice sau distopice, miraculoase sau verosimile, literare sau virtuale, ele au un rost precis în reprezentarea și chiar în transformarea lumii în care trăim. De aceea, un demers care va ilustra morfologia spațiului imaginar (în literatura *fantasy* și nu numai) ar putea lămuri tocmai felul în care percepem și gândim astăzi realitatea.